159 PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wi

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA... ELUX

CRACKDOWN
GTA OP HOOG NIVEAU

THE WARRIORS
WAT EEN BENDE!

FINAL FANTASY XII
DE BESTE OOIT!

SUPREME COMMANDER
KOLOSSAAL SPEKTAKEL

COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

V.POWERUNLIMITED.NL

MAART 2007

€ 3,50



PLUS: NEXT-GEN GLIBBEREN MET SEGA RALLY • MAARTEN IN DE HOUDGREEP • DE VETSTE GAMES OP JE MOBIEL • CHILI CON CARNAGE: BOONTJE KOMT OM ZIJN LOONTJE • SPECIAAL VOOR LADA RIJDERS EN PATTY BRARD FANS: FAR CRY VENGEANCE • CASTLEVANIA: PORTRET OF RUINS, KONAMI IN TOPVORM • MUZIKALE SHOOTER EVERY EXTEND EXTRA • SNELLE SHIT: DTM RACEDRIVER 3, EXCITE TRUCK, MICRO MACHINES V4, FORMULA ONE, SEGA RALLY, TEST DRIVE UNLIMITED • EN MEER..

DE REDACTIE

Je kunt de krant niet openslaan, geen journaal bekijken of je komt wel een item tegen over de opwarming van onze Aarde. Denken de PU-redacteuren daar weleens over na (denken ze überhaupt weleens na?) of laat het ze volkomen koud...

JURJEN



In Assen is het de afgelopen zevenennegentig minuten zo'n 0,4 graden Celcius warmer geworden vanwege mijn uiterst intensieve beoefening van Wii Sports, een opwarming die we dus zeker serieus moeten nemen.

STEVEN



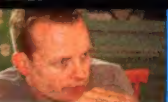
Ik durf het bijna niet te zeggen maar ik heb die shit van Al Gore gekeken. Da's toch best wel verontrustend. Ik geloof dat het nog niet te laat is maar als die derde industriële revolutie niet snel komt dan kunnen al die mensen die zijn geëmigreerd om het slechte Nederlandse klimaat te ontvluchten, binnenkort weer naar 'huis' komen.

MAARTEN



Ik vergelijk global warming met de PlayStation 3: iedereen loopt er in het begin over te zeiken maar als je er eenmaal is, hoor je er niemand meer over. Het is toch ook fantastisch dat ik zo meteen een stuk dichter bij zee woon en de topless dames in mijn eigen voortuin liggen te zonnebaden? Ik zeg, laat maar komen!

J.J.



Ik heb de hoop al lang opgegeven. Mensen zijn gestoord. Pas als het 's winters ook 40 graden is in de zon en het strand bij Den Bosch ligt, zal men er achter komen dat drie SUV's voor de deur misschien iets te veel van het goede is. En dan is het te laat...

BORIS



De wereld gaat kapot, dat lijkt me duidelijk. De vraag is alleen of het voor of na de volgende PU deadline zal gebeuren. Ik neem het zekere voor het onzekere en lever standaard twee weken te laat in. Het zou toch zonde zijn als ik al dat werk voor niets doe?

JEROEN



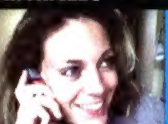
In huis heb ik spaarlampen, ik reis met het openbaar vervoer, de consoles staan niet op standby evenals al de andere apparatuur in huis. Thuis dragen we dus weldegelijk een steentje bij aan het tegengaan van de opwarming van de Aarde. Alle beetjes helpen toch?

ED



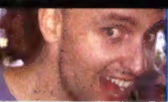
Het zal mijn tijd wel duren, maar voor mijn kinderen vrees ik 't ergste. Die Amerikanen worden pas wakker als het te laat is en die Chinezen staan te popelen om de rest van de wereld te laten zien dat zij ook heel veel vervuiling kunnen maken. Ik heb daarbij 't idee dat het bij de jeugd nauwelijks leeft, en da's misschien wel 't grootste probleem.

MURIELLE



Het schijnt dat Nederland over vijftig jaar helemaal onder water staat als de ijskappen blijven smelten. Dat is niet best want dan moeten we allemaal in Duitsland gaan wonen. Alleen het idee al! Ik zet dus alle apparatuur altijd uit en nooit op standby, laat never mijn oplader in het stopcontact zitten en heb spaarlampen.

JAN



Ik maak me als kersverse pappa serieus zorgen. De poolkappen smelten, beren doen geen winterslaap meer, de elfstedentocht commissie heeft zichzelf opgeheven en wat een witte kerst is, kan een hele generatie je niet vertellen. It is bad people...

RACE JE (OUWE) ROT

Voor de raceliefhebbers onder onze lezers is het deze maand genieten geblazen met (p)reviews van maarliefst zes racegames. Sega Rally, Formula One, Excite Truck, DTM 3, Test Drive Unlimited en Micro Machines tonen tegelijk weer eens aan hoe gevarieerd het aanbod in dit genre nog steeds is, en er staat nog een heleboel moois aan te komen met titels als Colin McRae Dirt, PGR 4, Forza 2, Motor Storm...

Hier op de redactie zijn we daar dubbel blij mee want wij vermoeden dat dit (naast jullie hartverwarmende reacties op zijn weblog) een van de belangrijkste redenen is geweest waarom Ed tóch niet gesolliciteerd heeft op de vacature van eindredacteur bij z'n favoriete weekblad Nieuwe Revu.



IK BEN EEN GEBRUIKER

Ik haat handleidingen! Of ik nu een wasmachine, stereoset of game koop, de handleiding gaat ongelezen de kast in. Je wilt toch meteen aan de slag met die shit, zonder eerst honderd pagina's door te moeten worstelen?! En anders ga je er wel vanuit - in geval van het eerste voorbeeld - dat je vriendin weet hoe het werkt.

Of het slim is, is een tweede. Zo kan het zijn dat je opeens allemaal roze onderbroeken hebt, de stereo nogal mono klinkt en je niet eens door de eerste missie van een game komt. En dat is frustrerend!

Ik betrap me er dan ook steeds vaker op dat ik een racegame of shooter opstart, in plaats van zo'n zware RTS waar ik vroeger toch groot fan van was. Gewoon even snel en ongecompliceerd een paar tegenstanders zoek rijden of afknallen, heerlijk!

De laatste RTS die ik geprobeerd heb, was Rome: Total War, een hele vette game maar ik kon het geduld er niet meer voor opbrengen. Teveel geregel voor de echte actie begint, het leek m'n werk wel! Maar misschien overschat ik de strateeg in mij, en ben ik toch eerder een Rommel dan een Montgomery.

Persoonlijk kan ik dan ook niet wachten tot C&C 3 Tiberium Wars uitkomt. Geen metershoge tech tree, geen advanced tactics maar gewoon oogsten, bouwen, upgraden en knallen. Oké, een beetje kort door de bocht wellicht, maar je snapt mijn punt.

Of hierbij jeugdsentiment een rol speelt, mijn laatste hersencellen het aan het begeven zijn, of dat ik simpelweg te weinig vrije tijd heb, laat ik aan jou over. Maar oordeel niet te snel, want als je straks online bent en je basis platgewalst wordt door een mega tankrush dan kan ik je op een briefje geven wie er tegenover je zit...



NIELS

MAARTEN IS GÉÉN WATJE

Een flinke portie lef kan onze Maarten niet ontzegd worden. De dokter had net het laatste ijzer uit z'n zwaargehavende scheenbeen verwijderd of hij meldde zich als vrijwilliger voor een praktijktest met David Douillet, de eerste judogame op de spelcomputer (zie pag. 60/61).

Misschien had z'n enthousiasme ook wel te maken met het feit dat we onze blonde benenbreker hadden verteld dat ie zou gaan sparren met een groepje 17-jarige meisjes van de Haarlemse judovereniging Kenamju.

Dat was dus effe schrikken toen hij werd opgewacht door de meer dan 100 kilo wegende oud Europees kampioen Ben Sonnemans. Maarten hield zich echter groot, en het schijnt dat ie op de weg terug naar huis ook helemaal niet gehuild heeft...



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

20% Steven en Maarten uit The Outland proberen te halen.

10% Niet kunnen geloven dat de PS3 er echt aankomt.

6% Naar geleuter over baby's luisteren.

11% Ruzieën over Zelda en Dead or Alive Xtreme 2.

6% Op zoek naar sneeuw om te kunnen snowboarden.

10% Jan's zorgvuldig opgebouwde basis met één nuke slopen.

12% Zich verbazen over de Six Axis-technologie.

9% Lumines 2 verkiezen boven al het next-gen geweld.

11% Verpest raken door het giga HD scherm op de redactie.

15% Niet begrijpen waarom men judogames maakt.

DE FIREBIRD IS GEVLOGEN

Met pijn in z'n hart heeft Steven vorige maand afscheid genomen van zijn prachtige Amerikaanse bolide. Het brok testosteron op wielen was zo dorstig als Bonnie St.Claire na een AA-bijeenkomst en dat werd onze PU redacteur uiteindelijk te gortig.
Steven is zich namelijk een beetje gaan verdiepen in de kosten die van het opvoeden van een kind en zag in dat de bijna dagelijkse tocht naar de benzinepomp eigenlijk niet te combineren is met de aanslag die een opgroeiende koter op je portemonnee doet. "Voor één volle tank koop je zo'n 250 luiers", rekende hij ons voor. Dat hij zich vervolgens met een brok in de keel even op de WC terugtrok, kunnen we ons goed voorstellen. Misschien een speelgoed Firebirdje voor de kleine?



IEMAND MOET HET DOEN

In Ed z'n weblog op Powerweb heb je kunnen lezen over zijn "spannende avonturen" tijdens de storm afgelopen januari maar dat stelde natuurlijk geen reet voor vergeleken met de ontberingen waarmee Steven te maken kreeg. Een korte impressie…
Steven checkte donderdagochtend (de dag van de storm) om 05.00(!) in op het vliegveld van Liverpool. Daar bleek enkele uren later dat zijn vlucht definitief gecancelled werd, waarop hij liftte naar het (grotere) vliegveld van Manchester. Met een nieuw ticket stond hij om 12.00 wederom klaar om in te checken. Maar ook die vlucht werd uiteindelijk geannuleerd, waarop er een hotel voor de nacht geboekt moest worden.
Toen Steven zich de volgende dag meldde voor dezelfde vlucht van 12.00 uur, bleek dat een onnozele medewerker zijn ticket had verwisseld met dat van een passagier genaamd Sanders (dus niet Saunders). Steven kon wel naar Shanghai maar niet naar Amsterdam.
Uiteindelijk belandde Steve zaterdagnacht om 01.00 uur op Schiphol waarna hij spontaan de tegels kuste van Gate B24 en verzuchtte dat de eerstkomende maanden "anderen het maar even moeten doen".



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ik wist dat die C&C franchise al een tijdje meeging, maar dat ik al een review van Command & Conquer tegenkwam in het novembernummer van 1995, verraste me toch. (Ja ja, de tijd gaat snel, we worden oud…). Wat me dan weer niet verraste was dat Ben de Dood toen al de potentie van deze serie goed inschatte, en die game beloonde met een 90.
Verrassend vond ik weer wél dat C&C maarliefst drie keer eerder op onze cover prijkte. En blij verrast was ik, toen ik in het nummer waar Red Alert 2 de cover sierde, een vergeten poster van Pamela Anderson tegenkwam (de game VIP, je weet toch?). Die heeft alsnog een ereplekje op de redactie gekregen!

ED





6 YO!POST
12 OPNIEUWS

COVERVIEW

8 COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS - PC / XBOX 360

FIRST LOOK

21 THE DARKNESS - PS3 / XBOX 360

PREVIEWS

35 AGE OF SPARTA - PC
32 DEF JAM: ICON - PS3 / XBOX 360
33 FORMULA ONE/ CHAMPIONSHIP - PS3
22 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 - XBOX 360 / PC / PS3 / PSP
26 HEATSEEKER - WII / PS2 / PSP
36 INFERNAL - PC
29 NBA STREET HOMECOURT - XBOX 360 / PS3
28 NBA-2K7 - PS3
24 S.T.A.L.K.E.R. - PC
31 SEGA RALLY - PS3 / XBOX 360
30 THE CLUB - PS3 / XBOX 360
34 THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR - PC



REVIEWS

58 BATTLESTATIONS: MIDWAY - PC / XBOX 360
62 BULLET WITCH - XBOX 360
74 CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2 - PS2 / XBOX
66 CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN - DS
63 CHILI CON CARNAGE - PSP
40 CRACKDOWN - XBOX 360
71 DISGAEA 2 - PS2
44 DTM RACE DRIVER 3: CHALLENGE - PSP
73 DYNASTY WARRIORS VOL. 2 - PSP
76 EUROPA UNIVERSALIS III - PC
46 EVERY EXTEND EXTRA - PSP
43 EXCITE TRUCK - WII
65 FAR CRY VENGEANCE - WII
38 FINAL FANTASY XII - PS2
50 GHOSTRIDER - PS2 / PSP / GBA
49 MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS - GBA
75 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE - WII
74 MICRO MACHINES V4 - DS
55 PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS - PSP
72 ROCKY BALBOA - PSP
48 SAM AND MAX EPISODE II - PC
73 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT - WII
72 SUPER FRUIT FALL - WII
56 SUPREME COMMANDER - PC
68 TEST DRIVE UNLIMITED - PS2
68 THE WARRIORS - PSP
52 WARIO WARE: SMOOTH MOVES - WII



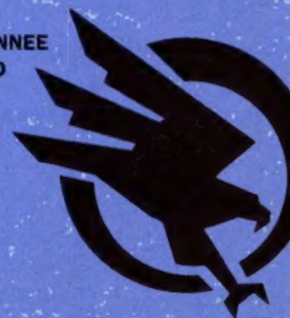


EXTRA

60 DAVID DOUILLET JUDO FEATURING BEN SONNEMANS - PC / XBOX / PS2 / GAMECUBE
77 POWER UNLIMITED MOBILE

VAST

27 & 58 WORD ABONNEE
37 REVIEW VOORBLAD
78 MOBILE GAMES
80 SMORGASBORD
82 FRAMEDROP



★ Brief ★ VAN DE MAAND

SLIMMER DAN JAN

Hallo gasten en Muriëlle,
Ten eerste wil ik zeggen dat jullie het beste blad hebben in de Benelux / wereld.
Ik zat laatst een wat oudere PU te lezen en zag daar de muur van Jan's gameroom dus ik dacht dat kan ik ook. Na wat denken kwam ik er achter dat Jan niet de slimste is. Want hij betaalt een schilder om een plaatje van Max Payne op zijn muur te laten schilderen.
Het kan anders zodat onze Jan wat geld kan besparen ;). Ik zal het uit leggen voor iedereen die slimmer wil zijn dan Jan.
Stap 1: Zoek een plaatje uit. Zwart wit is makkelijker.
Stap 2: Regel een beamer en een computer.
Stap 3: Projecteer het plaatje op de muur.
Stap 4: Pak een potlood en teken het plaatje op de muur.
Stap 5: Pak verf en schilder alles wat zwart moet zijn.
Stap 6: Mail je resultaat naar de PU.
Dus zo doe je dat. Gasten en Murielle ga zo door :)
Bjarni Coenen | Riehoven

Da's gewoon next-gen overtrekken, schreeuwde Jan verontwaardigd! Maar wij vinden het heel slim Bjarni. Zo'n goede tip mag van ons zelfs de titel Brief van de Maand krijgen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SLIMSTE JONGETJE VAN DE KLAS

Hey PU,
Leuk dat jullie mijn briefje hebben geplaatst. Ik snapte ook wel wat baklap Jurjen bedoelde in zijn Zelda preview. Het stond er alleen fout! Mijn brief was verder trouwens ook niet echt serieus bedoeld dus ik was al verbaasd dat hij geplaatst werd. Een "jongetje" ben ik al niet echt meer aangezien ik bijna net zo oud ben als de meesten van jullie, en ik lees jullie blad al zolang als jullie het maken (toen ik PU#1 kocht was ik nog wel een jongetje). Maar om te laten zien dat ik de beroerdste niet ben, hier de antwoorden op jullie vraagjes [Volgen alle antwoorden - Red.].
Zo dat waren ze. Als jullie nog meer van die Belgen raadseltjes hebben hoor ik het wel. :-)
Groetjes van een baklap in het kwadraat uit Nijmegen.
Victor | Nijmegen

Nou Victor gefeliciteerd met de goede antwoorden. Knap hoor... Not! Ze stonden gewoon achterin bij Smorgasbord in hetzelfde nummer! Je bent bij deze gepromoveerd tot tienvoudige baklap.



GAMEPLAY OVER GRAPHICS

Hey luitjes bij de PU,
Ik lees nu al enkele jaren jullie blad en ik moet zeggen, ik heb er vrij veel van geleerd. Maar laatst stuitte ik op een stuk dat mij dwingt een reactie te geven.
Het gaat om het stukje "next-gens verpesten de boel", in PU #157, van J.J. Laat ik eens heel eerlijk zijn; graphics zijn voor mij geheel niet belangrijk. Een voorbeeld van een mooie game naar een lelijke game zou 'schrikbarend' moeten zijn, maar ik speel gerust op PS2 / Cube en SNES. SNES? Ja, de SNES, de Super Nintendo, alles eigenlijk wat nieuwer is dan de NES.
Ben ik geschrokken? Jazeker, maar niet door de graphics. Wat mij zeer erg is opgevallen, is dat de moeilijkheidsgraad zeer is gedaald. "Probeer Ninja Gaiden! Die is vet bruut! Ik zit vast in level 1!" Leuk, ik speel hem zo uit. Het valt op dat een gemiddelde game van tegenwoordig slechts twintig uur gameplay geeft, die overigens ook nog eens veel te makkelijk zijn. Pak een game als Kid Icarus en je bent zo uren verder. Natuurlijk, wie pakt er nou weer Kid Icarus? Want die graphics, het moet toch minstens 3D zijn met de beste lichtinval?
Het enige wat ik kan zeggen is dat de graphics dan wel vooruit gaan, de spellen worden er minder op. Tuurlijk, de tijd gaat vooruit, dus de graphics ook. Maar de gameplay zakt juist weer weg. Bij 90% van alle games wordt het uitgebreider maar de waarde daalt zwaar.
'Graphics over gameplay'? Het is maar wat je van een game verwacht. Wil je uitdaging, dan moet je toch echt bij de gameplay zijn. Geef mij maar een game waar elke andere gamer zijn controller van op de grond gooit ;-).
Ga zo door luitjes, vooral de PU geeft me heel wat uurtjes, wat ik toch niet echt kan zeggen over een game dezer dagen.
Sander | Internet



Uitslover!

360 OVERLEDEN

Heey gasten,
Ik heb een vraagje over de harddisk van de 360. Die van mij is een paar dagen geleden overleden. Toen ik had opgestart om Rainbow Six Vegas te gaan doen, kreeg ik een groot zwart scherm met System Error met een foutmelding (met digitale 24 cijfers) 67E.
Ik dus snel naar de helpdesk bellen en kreeg te horen dat hij kapot was. Dat vond ik nogal raar is want ik sla er niemand mee ofzo.
De helpdesk zei dat ik een nieuwe moest kopen maar mijn o zo behulpzame moeder :) pakte de telefoon en zei dat ik nog garantie had (waar ik niks van wist).
Ik zit nu dus met een dode harddrive en al mijn saves zijn foetsie en voorlopig kan ik niet online gamen.
Ik heb dus de vraag of jullie dit eerder hebben gehoord of zelf hebben mee gemaakt?
Tim Lebbink | Barendrecht

We kennen zelfs een verhaal van een 360 die het acht keer heeft begeven: een Lada 360 stationcar!





SONY SERVICE IS OKÉ

Beste redactie van de PU,
Als reactie op de brief van Remco Hoekstra uit PU 157 wil ik graag vertellen over mijn ervaringen met een kapotte console.
Het was eind oktober, ik stopte Field Commander in mijn (tweedehands) PSP. Toen begon het, het beeld bevroor en ik hoorde "tik tik". Een kapotte PSP, dus ik mailde Sony om te vragen hoeveel de reparatie zou kosten.
De volgende dag kreeg ik een mailtje waarin stond dat als het binnen de garantie viel het gratis zou zijn, anders kostte het €89 en kreeg ik een gereviseerde PSP. Ik baalde dus, omdat mijn PSP tweedehands was en geen garantie had. Toch zat er niks anders op. Dus ik belde de servicelijn om te vragen hoe het zat met opsturen enzo.
Nadat ik de waarschuwing had gekregen spellen en memorycards uit de PSP te halen (anders was je ze kwijt) kreeg ik via de mail een postzegel, en kon ik 'm opsturen. Een paar dagen nadat ik 'm had opgestuurd, kwam ik erachter dat Loco Roco er nog in zat.
Weer bellen met de servicelijn, "dom" kreeg ik te horen, maar ik zou Loco Roco waarschijnlijk voor december terug krijgen.
Begin November Ik kwam thuis uit school, was mijn PSP al een beetje vergeten, en zag daar op de tafel een pakketje staan. Ik scheurde het open en zag: een gloednieuwe PSP Value Pack met alle accessoires etc. Helemaal gratis. Ik was dolblij en ging meteen spelen natuurlijk.
Begin December Loco Roco was er nog steeds niet. De servicelijn maar bellen, je zult hem binnenkort krijgen, kreeg ik te horen.
Twee dagen later zag ik een dikke envelop liggen. Ik scheurde hem open en zag: Loco Roco incl. boekje en doosje. Ook gratis. Weer was ik blij, want ik was dus geen game kwijt.
Kortom de service van Microsoft zuigt misschien, maar die van Sony is fantastisch!
Ondanks alle negatieve publiciteit die Sony krijgt, is er toch nog iets positiefs: de service!
Ik hoop dat deze brief in de PU komt zodat iedereen kan lezen dat Sony gewoon top is.
Flin Veenstra | internet

REACTIE CONSOLE WAR

Het is zaterdagavond als ik in de huiskamer nog eens goed de brief van Rob uit Yo! Post van PU #157 lees. Ik kan het niet laten en ren naar de computer om een reactie te schrijven. Het moet eruit: mijn mening over de Nintendo Wii!
In de lange brief van Rob staat een analyse m.b.t. de drie nieuwe consoles. Allereerst is hij geïrriteerd over het feit dat de Nintendo Wii op dit moment kapot gehypt wordt en de PS3 niet (logisch want de Wii is net uitgekomen in Nederland). Maar vervolgens komt er een mening over de Wii die in mijn ogen bestaat uit (gebakken) lucht en waar hij een totaal verkeerd beeld schetst over de Wii.



Hij ondersteunt zijn verhaal op zijn 'visie' die in mijn ogen niet klopt (waarom zal bijvoorbeeld de Wii bij de gameverslaafden geen succes worden?). Het ontbreekt aan een goede argumentatie en dat zit mij dwars. Vandaar dat ik zijn stukje over de Wii onder de loep genomen heb en op zijn uitspraken inga. Tevens heb ik een eigen mening over de Wii.
Rob begint zijn betoog over de Wii keurig met een uitleg dat de Wii 'voor entertainment zal gaan zorgen' en door de nieuwe controller 'voor een hoop innovatie' zal zorgen.



Hierna komt hij met de uitspraak dat de mensen de Wii in het begin helemaal top vinden, maar dat het na verloop van tijd toch allemaal wat gewoon wordt. Dit lijkt me logisch aangezien Nintendo iets nieuws brengt op de markt (de Wii met als toetje de Wiimote) en in het begin een hype is. Het is een logisch vervolg dat daarna de Wii 'gewoontjes' wordt.
Verder loopt Rob nog wat te raaskallen over de GameCube wat totaal overbodig was en heeft hij helaas geen positieve feitjes of meningen over de Wii te melden (in tegenstelling tot de PS3 en de Xbox 360). Jammer...
Ikzelf ben blij dat Nintendo eindelijk van het bekende pad afwijkt, namelijk die van 'de beste console met de mooiste graphics'. Eindelijk staan ze eens stil bij de term 'next-gen' en verzinnen iets wat in mijn ogen revolutionair is en bepalend voor de toekomst: de Wiimote. Over de functionaliteit van de controller hoor ik onze grootspreker Rob niets zeggen. Dit is bepalend voor het staan of vallen van de Wii. Helaas geen mening. Sterker nog, hij noemt de Wii 'een opgevoerde GameCube met een nieuwe controller'. Ja, maar wat voor een controller!
Een ander punt waarover wij van mening verschillen, is het belang van de graphics. De graphics zullen niet heel veel verschillen van de GameCube, maar na het zien van een spel als Zelda: Twilight Princess is er weldegelijk een vooruitgang te zien. Bovendien bewijst de geschiedenis dat kwantitatieve spellen het in de hedendaagse samenleving nog steeds goed doen (denk aan een spel als Counter-Strike uit 1996 wat op de grootste Lan-parties nog steeds gespeeld wordt). Hiermee wil ik aantonen dat de gedachte van 'games met de mooiste graphics' helemaal niet relevant hoeft te zijn voor het succes van een game (en een console).

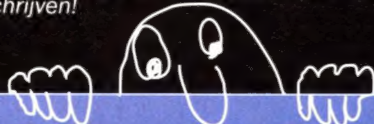


Ik denk dat Rob een te cynisch betoog heeft gehouden over de drie consoles en niet serieus genoeg op de kwaliteiten van de consoles is ingegaan. De Wii heeft hij de grond ingeboord met een visie die helaas nergens op slaat. Daarentegen vind ik de Wii een heel doordachte console die garant staat voor de toekomst.
Een eerste stap is gezet door Nintendo door een nieuwe manier van gamen uit te vinden, nu wordt het afwachten of de tweede stap (als die er komt) net zo revolutionair wordt als deze.
Met vriendelijke groet.
Wouter van den Buuse | Internet

Ach, pak die Rob niet zo hard aan, Wouter. Misschien kunnen jullie wel vriendjes worden. Jullie hebben al een gezamenlijke hobby: te lange brieven schrijven!

Hé, en wat dacht je van de PU? Ook deze brief plaatsen we helemaal gratis!





KORTE VRAAGJES

**Yo! PU gasten,
Ik heb een paar vragen.
1. Hoeveel kost een PSP nu nog met spel erbij?
2. Ik heb gehoord dat er niet zoveel PSP spellen verkocht gaan worden omdat de PS3 uit is, is dat waar?
3. Welke PSP spellen zijn echt de moeite waard om te kopen?
Dat was het.
p.s. veel geluk met jullie prachtig game magazine keep up the good work
Jochen | Internet**

*1. Rond de 250 Euro.
2. Nee, dat is larie, kletskoek, onzin, flauwekul, nonsens en bovendien helemaal niet waar.
3. Tekken Dark Resurrection, Syphon Filter Dark Mirror, DTM Race Driver, Daxter en Killzone Liberation.*

**Beste PU redactie,
Ik heb een paar vragen.
1. Wordt de 360 nog goedkoper binnenkort (binnen ongeveer drie maanden)?
2. En ik heb jullie hulp nodig, welke game zal ik halen: Smackdown vs Raw 2007 of Dragonball Z Tenkaichi 2?
De groeten van mij.
Nick | Dordrecht**

*1. We verwachten een daling van de prijs als de PS3 zijn opwachting maakt in Europa.
2. Tja, dat zijn twee heel verschillende games. De een is worstelen en de ander een fantasy fighter. Hou je meer van grillworst of van chocopasta? Probeer ze eerst maar eens, zouden we je aanraden.*

**Hey PU-luitjes,
Ik heb een klein probleem. Weten jullie soms waar The Legend of Zelda: Twilight Princess het best op is; de Wii of de GameCube?
De balle!
Matthias | Internet**

*Dat maakt geen drol uit. Enige verschil is dat de Wii-versie rechts is georiënteerd en de Cube-versie gespiegeld en dus links.
Onthoud maar als ezelsbruggetje: de Wii staat voor Wilders en dus voor rechts.*

**Heyz PU gasten!
Allereerst zeg ik natuurlijk dat jullie blad helemaal TOP is! Maar ik zit met een paar korte vraagjes.
1. Denken jullie dat er ooit nog een Golden Sun 3 komt?
2. Zo ja, op welke console?
3. Wanneer komt Super Smash Bros: Brawl uit voor de Wii?
4. Wanneer komt Zelda: The Phantom Hourglass uit voor de DS?
Veel succes, en ga zo door met jullie blad!
Later
Dennis Molier | Internet**

*1. Dat zien we best wel zonnig in.
2. De Wii natuurlijk! Hoewel de DS ons ook wel blij zou maken hoor.
3. Specifieker dan 2007 kunnen we nog niet zijn.
4. Ook dat zal 2007 zijn.*

**Hey PU gastuh!
Ik heb even een vraagje. Welk(e) spel(len) hebben jullie al een 10 gegeven? En welk spel had de laagste score? van alle tijden dus he? ;-)
Groetjes
Ben | internet**

Je zult het niet geloven, maar één spel scoorde zelfs hoger dan een 10, en dat was Beavis and Butthead met een 13,2. Het laagste cijfer ooit was een 01 voor Gene Troopers.

**Hey PU'tjes,
Ik heb echt jullie wijze raad nodig. Ik zit met een groot dilemma: moet ik nou World of WarCraft kopen of de 360? World of WarCraft gaat zeker nog een paar jaartjes mee, en aangezien mijn vrienden ook WoW doen, raak ik er denk ik niet snel op uitgekeken. De 360 dan: Mass Effect, Too Human, Lost Planet, Halo 3, enz. enz. Ik heb helaas niet genoeg geld voor allebei ;-(
Grtz,
Edward | Internet**

Het is alsof je twijfelt tussen een Sony Bravia televisie en een jaar lang gratis slagroomtaart. Sorry maar hier kunnen we je echt niet bij helpen.

COMMAND & CONQUE

JAN SLUIT OUDE LIEFDE IN DE ARMEN

Een nieuw deel van een van de populairste PC franchises aller tijden ziet volgende maand het licht met Command & Conquer 3: Tiberium Wars. De serie legde de blauwdruk voor het RTS genre en men wil met dit derde deel de wereldberoemde trilogie voltooien die men twaalf jaar geleden begon. Jan doet opgewonden verslag van een game waar hij al maanden naar uitkijkt.

Lieve lezers en lezeressen. Sta mij toe een op het eerste gezicht gedurfd, maar desondanks houtsnijdend openingsstatement te deponeren. Ik wil deze coverview namelijk graag beginnen met een vergelijking tussen Command & Conquer 3: Tiberium Wars en de laatste Zelda game: Twilight Princess, want die twee titels hebben iets heel belangrijks gemeen.

Niemand zal ontkennen dat Twilight Princess een meeslepend actie-avontuur is dat je uren aan je Wii/GameCube gekluisterd houdt. Tegelijkertijd is het denk ik ook fair om te stellen dat deze Zelda weinig wereldschokkende nieuwe dingen doet. De puzzels, de tempels, de structuur van de gameplay, de wapens het zijn allemaal bekende Zelda ingrediënten.

Is dat erg? Nee, helemaal niet. De fans zouden niet anders willen. Kijk naar Sonic. De makers probeerden de afgelopen jaren krampachtig allerlei nieuwe spelelementen toe te voegen (voertuigen, guns, een stoet aan sidekicks) maar uiteindelijk wil iedereen gewoon razendsnel rennen en rollen en ringen verzamelen.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars doet ook geen revolutionaire dingen. Het is nog steeds basissen bouwen, resources mijnen en met een mix van verschillende eenheden en tactieken de vijandelijke kampementen in de as proberen te leggen.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars voelt, ademt, ruikt, praat, klinkt en speelt als een Command & Conquer game, en dat is nu precies wat ik wil van deze serie.

TIBERIUM

Dat betekent natuurlijk niet dat er in C&C 3 helemaal niets veranderd is, integendeel zelfs. Kijken we naar de Tiberian (inderdaad -ian en niet -ium) tijdlijn dan is er behoorlijk wat gewijzigd.

De eerste Command & Conquer verscheen in 1995 en kennen we ook als Tiberian Dawn. De opvolger, Tiberian Sun, verscheen vier jaar later, in augustus 1999.

Een kleine acht jaar later verschijnt nu pas het derde deel: Tiberium Wars. Inmiddels zijn we beland in het jaar 2047, maar de strijd tussen de Nod en de GDI woedt nog altijd in alle hevigheid.

Tiberium, het groene goedje dat zich als een olievlek over de Aarde verspreidt, is nadrukkelijker aanwezig dan ooit, en vormt de inzet van de gevoerde oorlog.

Door de moderne techniek van huidige PC games glimt het geheimzinnige kristal je schitterend tegemoet, maar het oprukkende Tiberium speelt niet alleen in z'n fysieke vorm de hoofdrol, ook zien we het meer dan voorheen terug in het wapentuig.

En nog steeds moeten de vervloekte en levensgevaarlijke Tiberium velden bedwongen en geoogst worden want het goedje is onontbeerlijk bij het draaiende houden van de oorlogsmachinerie.

Maar er zijn meer kapers op de kust: de bewoners van de planeet waar het Tiberium oorspronkelijk vandaan kwam bijvoorbeeld. Het buitenaardse ras The Scrin landt namelijk op aarde en is speelbaar als derde ras, en dat zorgt zowel qua verhaallijn als qua gameplay voor een verbreding en verdieping.

NOD VS. GDI

Laten we echter eerst beginnen bij de GDI en de Nod, de twee gezworen vijanden die elkaar al een halve eeuw (volgens de Tiberian timeline) het leven zuur maken.



Het uitgangspunt is nog steeds hetzelfde. De GDI is een technisch hoogstaand powerhouse, een tikje traag maar met heel veel sterke, destructieve wapens. De Nod vecht meer een guerrillaoorlog met snelle maar kwetsbare eenheden waarbij ze het moeten hebben van verrassingsaanvallen en cloak effecten om hun aanvallen zo lang mogelijk te verhullen.

Spelers krijgen dan ook een mix van bekende, geupdate units om mee te stoeien, alsook veel nieuw oorlogstuig. Zo herken je wellicht op



R 3: TIBERIUM WARS

de screenshots op deze pagina's de Orca, de Mammoth Tank en de Nod Stealth Tank, maar er zijn ook nieuwe eenheden zoals GDI Troopers die dankzij speciale suits veilig door Tiberium kunnen rennen en superkrachtige (maar erg dure) Mechs.
Vooral de Avatar Mech van de Nod is een favoriet van mij geworden. Deze sterke kolos kan kapotgeschoten eenheden als een aasgier ontleden om vervolgens de nog bruikbare onderdelen voor zichzelf te gebruiken. Tegelijk zien de GDI Juggernauts er ook een stuk stoerder uit dan we gewend waren.
Hoe de verhaallijn zich zal ontwikkelen aangaande de GDI en de Nod en hun rol ten opzichte van het derde speelbare ras, The Scrin, is op dit moment nog geheim. Feit is wel dat de GDI de aliens zien als bedreiging en de Nod hen meer als 'visitors' beschouwen. Zeker is in ieder geval dat de buitenaardse Scrin een flinke impact op de gameplay zullen hebben.



TIBERIUM OP DE 360

Toen Battle for Middle-Earth op de 360 werd aangekondigd was ik aanvankelijk sceptisch maar in de praktijk bleek de game goed speelbaar op de console. Het was voor EA in ieder geval een testcase. Mocht BfME genoeg verkopen dan zou Tiberium Wars ook naar de 360 komen. En zo geschiedde.
Ik heb het spel nog niet draaiende gezien maar verwacht een soortgelijk controlesysteem als bij het Middelaardse strategiespektakel. Overigens wordt de PC titel niet één op één overgezet naar de 360. Een aantal extraatjes zijn van de partij zoals 360 achievements, thema's voor je dashboard, specifieke multiplayer modi en de toepassing van Xbox Live Vision. Tijdens het wachten in de lobby op een beschikbare multiplayergame kun je dan andere spelers zien. Weet je tenminste wie je van de kaart gaat vegen.





THE SCRIN

The Scrin kwamen we in C&C nog niet eerder tegen en daardoor is het een stuk lastiger voor spelers om zich gelijk met dit nieuwe ras te identificeren. The Scrin ogen geheimzinnig waarbij sommige eenheden doen denken aan StarCraft units, terwijl ook War of the Worlds, Matrix' Sentinels en Star Trek invloeden aanwezig zijn.
Toch spelen de aliens nagenoeg hetzelfde als de GDI en de Nod en dat is een tikje jammer. Hier had EA wat mij betreft all out mogen gaan.
Desondanks zorgen de Tripod Mechs van de aliens met hun allesverwoestende lasers voor aangename spanning en bedienen ze zich weldegelijk van interessante tactieken.
Zo levert Tiberium meer op als je de aliens speelt (zij kennen dit goedje namelijk door en door), helen Scrin units middenin Tiberium velden en hebben zij meer Tiberium aangedreven voertuigen en wapens. Dat maakt ze toch wel fun om mee te spelen.
Daarnaast beschikt The Scrin over een superwapen: het Moederschip. Wanneer je dit angstwekkende gevaarte boven je basis ziet opdoemen, ben je echt het haasje. Het Moederschip schiet een enorm zwart gat af dat alles binnen een bepaalde radius opzuigt, en dat kan in sommige gevallen je complete basis betekenen!

"TIBERIUM WARS LIJKT ALLE GOEDE ELEMENTEN UIT DE RIJKE TRADITIE VAN COMMAND & CONQUER GAMES TE COMBINEREN."

RED GENERALS TIBERIAN ALERT

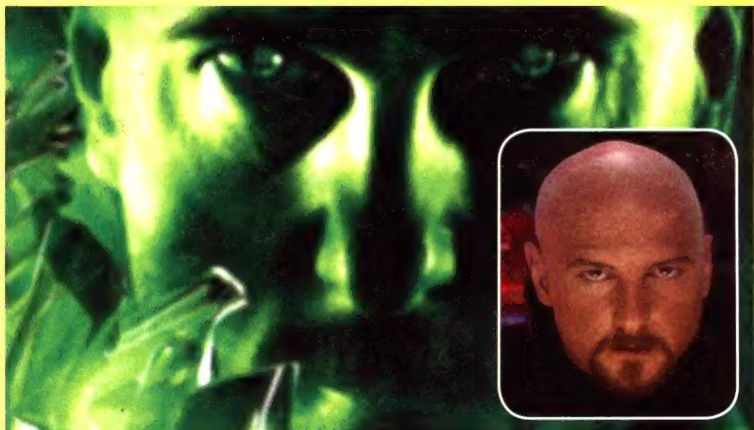
Om met dit derde deel de complete Command & Conquer achterban te pleasen, is een welhaast onmogelijke opdracht voor Electronic Arts. Immers, iedereen heeft wel weer een andere wishlist.



De een vindt Red Alert de beste uit de serie, de ander vond de veranderingen in Generals een aangename aanvulling, een derde stelt spijkerhard dat het origineel uit 1995 nog steeds de beste uit de franchise is en ga maar zo door.
Maar wat ieders wens ook moge zijn; het spelgenot begint bij de basis en de basis is een besturing die je gedachteloos moet kunnen uitvoeren. Het deed me dan ook goed om aan de zijkant van het scherm de interface te zien die je kunt omschrijven als een aangepaste versie van de interface die gebruikt werd in de Red Alert en Tiberian spellen. Oftewel: de sidebar is terug!
Er zijn nu misschien lezers die denken: 'waar gaat dit over?',

BIJBELSE VERWIJZINGEN

"It would be a sad error in judgment, General Solomon, to mistake me for a corpse."
Met deze en vele andere quotes maakte de leider van de Nod, Kane, zich letterlijk en figuurlijk onsterfelijk. De opperboef uit het Command & Conquer universum is zonder twijfel het beroemdste personage uit de franchise. Niet zo vreemd dat Electronic Arts de charismatische leider van de 'bad guys' gebruikt in het artwork van de spelhoes.
Het neerzetten van een 'goede schurk' is overigens makkelijker gezegd dan gedaan. Toch hebben de makers van de serie Kane perfect geportretteerd als een slechterik waar je tegelijkertijd ook sympathie voor kunt hebben.
Opvallende hierbij is de rol van verwijzingen naar de Bijbel. In boek Genesis (Oude Testament) wordt het verhaal verteld over Kaïn (Kane) en Abel, de twee zonen van Adam en Eva. Omdat hij zijn broer Abel vermoordde, wordt Kaïn door God vervloekt en verdoemd tot zwerven (Gen. 4:11). Hij trekt naar "het land Nod, ten oosten van Eden" (Gen. 4:16) (Nod is Hebreeuws voor "zwervende" of "doler").
Voorts noemt Kane zichzelf de Messias *"Rule of thumb, Hassan. You can't kill the Messiah!"* en spreekt deze quote ook boekdelen: *"No, I'm not God. But I'm a close second."*
Ook literaire hints vinden we terug in Kane's optredens: *"He who controls the past commands the future. He who commands the future conquers the past"*. komt min of meer uit George Orwells 1984 en *"If I'm cut, do I not bleed"* is afkomstig uit William Shakespeare's The Merchant of Venice.
Ja ja, er zit soms meer in spelletjes dan je zou denken, jongens en meisjes!



TIBERIUM ESPORTS?

Natuurlijk kent Command & Conquer 3 diverse multiplayer en online mogelijkheden. Een aantal van de vernieuwingen op dit vlak zijn met name voor de hardcore gamer erg interessant. Zo is er eindelijk grootschalige en eenvoudige ingame voicechat en krijgen we de mogelijkheid potjes en toernooien te hosten zodat mensen deze online kunnen volgen; ook als je niet in het bezit bent van de

maar ik verzeker je dat het een welkome aanpassing is. Naast een overzichtskaart kun je vlot te produceren units en gebouwen in de wachtrij zetten, zonder naar het betreffende gebouw te moeten zoeken. Bovendien wordt, wanneer je een eenheid selecteert, met behulp van icoontjes duidelijk gemaakt tegen welke vijandelijke eenheden en gebouwen je deze unit het beste in kunt zetten.
Ook de powers uit Generals zijn terug, alleen hier kosten ze geld (waardoor je ze niet overdreven veel kunt gebruiken) en hoef je niet steeds dwangmatig een keuze te maken. Het is afhankelijk van de gebouwen die jij dan wel je vijand bezit. Bombardeer het specifieke gebouw dat een specifieke reinforcement genereert, en deze optie wordt bij je tegenstander stopgezet.

EEN BELHAMEL

De interface is eigenlijk een metafoor voor de hele gameplay vibe die ik ervoer tijdens mijn speelsessies. Het voelt goed en vertrouwd en ik klikte me zonder veel moeite richting een aantal aangename battles. Grafisch is dit een van de mooiste RTS games in het bijzonder en PC games in het algemeen. Vooral de lichteffecten, schaduwen, lasers en explosies kwamen waanzinnig mooi in beeld.

Het past bij de snelle, arcade-achtige aanpak van deze game. Een game die, na Total War, Supreme Commander en Company of Heroes, nu eens niet het slimste jongentje uit de klas wil zijn maar wel de belhamel is waarmee altijd wel te lachen valt. Al zijn sommige grappen en grollen misschien wat voorspelbaar...







game. Als dit geen openlijke flirt is naar de WCG...



En dan noemen ze bij ons in Monnickendam de kruising bij de Palingbefferbrug gevaarlijk...

VERWACHTING

Tiberium Wars lijkt alle goede elementen uit de rijke traditie van Command & Conquer games te combineren tot een overdonderende, actievolle, snel speelbare en grafisch overrompelende RTS waarbij de nadruk duidelijk ligt op de funfactor.
Deze game wordt niet de grote vernieuwer binnen het genre maar herinnert in alles aan de hoogtijdagen van Command & Conquer, alleen nu met spectaculaire graphics. Ik word hier heel blij van...

+ De vibe, de sfeer, de geluidjes... dit is C&C zoals ie moet zijn.
+ Grafisch spektakelstuk.
+ Hilarische tussenfilmpjes met echte acteurs.
+ Sidebar interface is terug.
− Zijn de aliens wel cool en niet te sterk?
− Wellicht te weinig inhoudelijke vernieuwing.



JAN

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS
PC / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
PC: EIND MAART 2007 / XBOX 360: ZOMER 2007

POWERSPY

- Opzienbarend. Steven heeft zijn brute Pontiac Firebird verkocht. Het Amerikaanse zuipijzer kostte te veel geld (hij reed 1 op 3) en met een baby op komst moet er letterlijk op de kleintjes gelet worden.
- Ook Boris heeft een tijdje geleden zijn monstertruck verkocht.
- Kale mannen met tattoo's in gewone burgermansauto's, gasten met kids, Jan in een Volvo station met kinderzitje... PU heeft overduidelijk een imago-probleem.
- De MMORPG Age of Conan is voor de zoveelste keer uitgesteld. Maar dit keer heeft uitgever Eidos bezworen dat het de laatste keer is en dat ie de volgende keer echt zal uitkomen.
- Powerspy denkt dat Conan gewoon in zijn bontvelletje pist van angst voor World of WarCraft.
- Opmerkelijke transfer. Square Enix, een developer die tot nu toe altijd vasthield aan haar Japanse grafische stijl, heeft een licentie op de Unreal 3 engine genomen. Een engine waar normaliter bijna alleen maar typische Westerse spierballenshooters mee gemaakt wordt.
- Wie weet, nu Lost Planet aanslaat in zowel Japan als het Westen, krijgen we eindelijk een Final Fantasy die J.J. en Boris ook gaan diggen.
- Nu Miyamoto nog aan de Unreal engine en alles komt goed.
- De Gamespot-journalist die onlangs de nieuwe Zelda een 8.8 durfde te geven, heeft er een maat bij: Boris. Ook Kale B. heeft naar aanleiding van zijn Dead or Alive Xtreme 2 review doodsbedreigingen per mail binnen gekregen.
- Chief Niels is aan het bekijken hoeveel het gaat kosten om Boris 24 uur per dag te laten bewaken.
- Aan de andere kant, als je het postuur van de gemiddelde Zelda-fan bekijkt, zou Steven's schoothondje Piccolo dit klusje ook wel kunnen klaren. En die kost een bakkie Frolic per dag.
- Square heeft bekendgemaakt dat Final Fantasy XIII niet eerder dan in 2008 op de PS3 zal uitkomen. En volgens de Powerspy dan misschien ook wel op de Xbox 360.
- Dat ligt er gewoon aan of de nieuwe console van Sony goed genoeg verkoopt. Uitgevers geven immers spellen uit voor hardware die flink verkocht is en als de installed base van de 360 vele malen hoger ligt... Sony moet dus flink aan de slag.
- Powerspy vraagt zich opeens af of, als we die Final Fantasy serie ook afkraken, zo'n gestoorde fan een eventuele moordaanslag geheel in stijl van de game zal beramen: oftewel turn-based.
- Krijg je in ieder geval nog een kans om een klap terug te geven.
- Bill Gates meldde op de CES dat de Xbox 20% beter was dan de concurrentie.
- Kan allemaal wel waar zijn, maar de PS2 verkocht wel 60% beter. En wat is nu belangrijker? De Powerspy zou het wel weten.

EINDELIJK

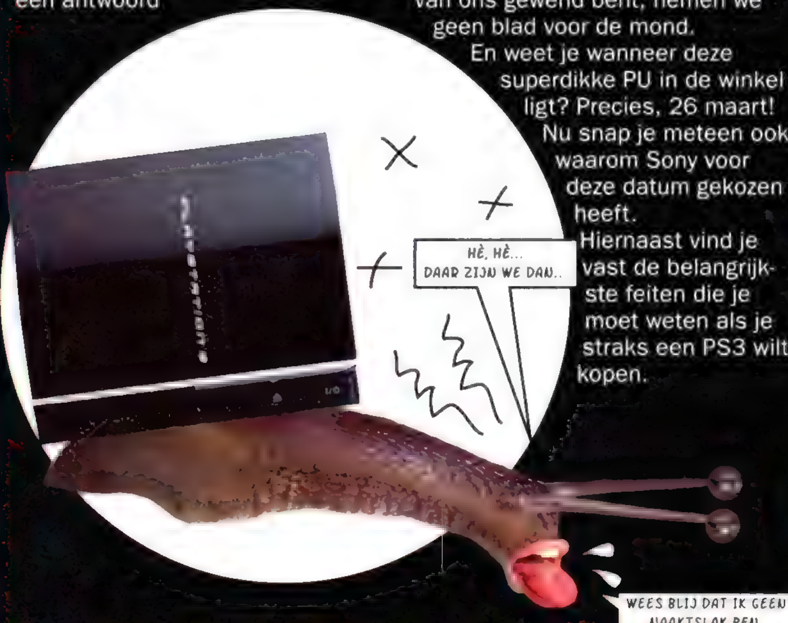
PLAYSTATION 3 23 MAART IN DE WINKELS

We hadden het dus toch bij het rechte eind. Ondanks alle vage roddels op het internet ligt de PlayStation 3 op 23 maart in de winkels. We kunnen nu wel gaan bitchen dat het desondanks veel te laat is allemaal, maar dat hebben we al genoeg gedaan. Laten we gewoon met een schone lei beginnen. Eindelijk kunnen we echt gaan testen wat de nieuwe console kan. En dat willen we toch allemaal weten...

In de volgende PU gaan we met een giga-special zeer uitgebreid in op de jongste telg uit het PlayStation-geslacht. We sluiten ons de komende maand namelijk op met het apparaat en zullen vervolgens een antwoord gaan geven op alle vragen die er momenteel heersen rondom de PS3. 'Is hij te duur?', 'Is PlayStation Network net zo tof als Xbox Live?', 'Wat kan je met Blu-ray?', 'Hoe zijn de launchgames?' etc. En zoals je van ons gewend bent, nemen we geen blad voor de mond.

En weet je wanneer deze superdikke PU in de winkel ligt? Precies, 26 maart! Nu snap je meteen ook waarom Sony voor deze datum gekozen heeft.

Hiernaast vind je vast de belangrijkste feiten die je moet weten als je straks een PS3 wilt kopen.



LAUNCH LINE-UP

Resistance: Fall of Man, MotorStorm, Genji: Days of the Blade, Formula One Championship Edition, Ridge Racer 7, Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance, Tony Hawk's Project 8, Gundam: Target in Sight, Full Auto 2: Battle Lines, Sonic the Hedgehog, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, World Snooker Championship 2007, NBA 2K7, NHL 2K7, Blazing Angels Squadrons of WWII, Enchanted Arms, Splinter Cell: Double Agent, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Def Jam: Icon, Fight Night Round 3, NBA Street 4 Homecourt 2007, Need for Speed Carbon, The Godfather: The Don's Edition, Tiger Woods PGA Tour 2007, Untold Legends: Dark Kingdom, F.E.A.R.

De PlayStation 3 zal alleen als 60GB-versie te koop zijn. De 20GB-versie ligt vooralsnog niet in de winkel. Sony doet dit waarschijnlijk omdat de Core-versie van Xbox 360 bij launch een enorme flop bleek te zijn.
De 60GB-versie gaat 599 euro kosten. Bij die prijs is een Six Axis controller en AV-kabel inbegrepen.
Losse prijzen: Six Axis draadloze besturing €49.99, Blu-ray Disc afstandsbediening €24.99, HDMI-kabel €24.99, AV-kabel €16.99, Component AV-kabel €24.99, S-Video-kabel €16.99.
Voor de games moet je tussen de 60 en 70 euro gaan betalen.
Op 23 maart kun je meteen online op het PlayStation Network en games als Go! Sudoku, Go! Puzzle, Gran Turismo HD Concept, Tekken: Dark Resurrection, Blast Factor en Flow downloaden.

COPS OP HETERDAAD BETRAPT

Van de politie moet je het maar hebben. Dat werd weer eens duidelijk in Engeland, waar een voorbijganger deze foto van brom-snor maakte.

Uit alles blijkt dat deze man zorgdraagt voor de veiligheid op straat en geconcentreerd de wacht houdt. Of zou hij de streetguide op de PSP raadplegen omdat hij verdwaald is...



BUNGIE LOOPT LEEG

"WE HEBBEN HALO 2 VERNEUKT"

In een vlaag van complete openhartigheid heeft Bungie op een Amerikaanse gamesite toegegeven dat Halo 2 niet de game is geworden die men voor ogen had. Eén medewerker ging zelfs zover om te stellen dat "we Halo 2 verneukt hebben".

Bungie schaamde zich vooral over het slot van de game. Een beetje open einde mag best wel van ons, je moet het vervolg immers ook nog willen spelen, maar dit sloeg nergens op. Het leek wel alsof Bungie een stuk game vergeten was.
Het grappige is dat dit niet eens zo ver bezijden de waarheid is. Volgens Bungie was het productie-schema rondom de game totaal in de soep gelopen, en daardoor had men geen tijd meer om de game goed af te maken.
Ook hadden zich te veel mensen met het verhaal bemoeid, waardoor het een beetje van alles en dus helemaal niks werd.
Bungie zegt er van geleerd te hebben en gaat het in Halo 3 helemaal rechtzetten.
Overigens hoeft Bungie zich niet al te zeer te schamen, want voor een game die 'verneukt' is, verkocht men toch zeer aardig. In totaal ging Halo 2 6,5 miljoen keer over de toonbank, wat Bungie (en Microsoft) het lieve sommetje van 125 miljoen dollar opleverde.



DEZE JONGEN HEEFT STRAF...

SONY MAAKT RECLAME VOOR... PROJECT GOTHAM RACING 3!

Weet je wat je op deze foto ziet: iemand wiens ass ongenadig hard ontslagen is.
Een geniale webmaster bij de officiële Sony Connect Site had de aankondiging van de download van Gran Turismo HD opgeleukt met een foto van... de Xbox 360-game PGR 3!
Nu begrijpen we ineens waarom het momenteel even wat minder gaat met Sony. Die gasten weten niet eens hoe hun eigen games er uitzien.



MMORPG-FANAAT VERMIST

In Minnesota wordt al een tijd lang de 20-jarige Jacob Prybl vermist. Volgens zijn ouders had hij zich de weken voor de vermissing steeds verder van de familie afgezonderd, praatte hij niet meer met hen, at hij weinig en speelde hij enkel online in een MMORPG. Op een dag is onze Jacob het huis uitgegaan, om niet meer terug te keren. Wat er daarna gebeurd is, weet niemand. Jacob was weg en is weg. Jack 'alle-games-zijn-van-de-duivel-en-die-van-Rockstar-helemaal' Thompson heeft de familie al zijn hulp aangeboden om de maker van de ons onbekende MMORPG aan te klagen.
Bij de PU hopen we natuurlijk dat de jongen terugkomt. Die ouders, die begrijpen we echter niet helemaal. Als zo'n gast zich dagenlang opsluit op zijn kamer, dan trek je de stekker er toch gewoon uit...



DUKE NUKEM FOREVER BESTAAT, ECHT! HEUS!

We weten niet wat het is, maar om een of andere reden checken we elke maand of de game Duke Nukem Forever nog in leven is. Tja, de Dukester is en blijft een icoon voor velen van ons. Een van de eerste echt stoere karakters, het prototype voor al die triggerhappy tough guys waar we nu mee overspoeld worden. De wereld zal ongetwijfeld geen dag stil staan als Duke Nukem Forever niet uitkomt, maar toch...
We kregen echter goed nieuws deze maand. Waar de mannen van developer 3D Realms voorheen slechts meldden dat de game nog bestond, daar hebben we nu objectief bewijs.
Allereerst is daar de vacature-lijst op de site van 3D Realms. En die is vrij duidelijk: 'We are currently looking for Environment Artists that can create "movie quality" assets for one of the most highly anticipated games in video game history: Duke Nukem Forever.'
Ten tweede kregen we een screenshot toegestuurd, die volgens de developer in-game was. Het zal toch niet waar zijn...



POWERSPY

- Naamsverandering: Unreal Tournament 2007 gaat voortaan als Unreal Tournament 3 door het leven en komt nu als eerste naar de Xbox 360 , terwijl de game ooit als PS3- en PC exclusive werd aangekondigd.
- Wie had dit soort ontwikkelingen een jaar of vijf geleden kunnen voorspellen. Toen hadden gokkers eerder ingezet op een roddel dat Halo 2 naar de PS3 zou kunnen gaan.
- Overigens wil de Powerspy opnieuw benadrukken dat de boel zo weer zou kunnen veranderen. Uitgevers kunnen binnen no time 180 graden draaien. En er zijn nog steeds analisten die voorspellen dat de PS3 over een paar jaar weer de absolute macht heeft.
- Onderstaand verhaal zou zo in de serie van onze Wouter kunnen: 'gamen als je kotsmisselijk bent'.
- J.J. overkwam het toen hij in Parijs een portie koude tartaar bestelde. De sportfanaat had geluk dat de badkamer van het hotel waarin hij verbleef vloerverwarming had, anders was hij nog verkouden geworden ook.
- De volgende dag moest hij multiplayeren in de nieuwe shooter van 2K: The Darkness. En hij kan iedereen bezweren dat je van opkomende kotsneigingen zeker niet beter gaat fraggen.
- Een school in California moest dicht toen het schoolbestuur er achter kwam dat een jongen via Xbox Live gedreigd had een pistool mee naar zijn klas te nemen.
- Toen de politie de jongen arresteerde, bleek het allemaal een dikke portie bluf. Wel een portie bluf met vervelende consequenties want de coppers namen zijn Xbox 360 als bewijsstuk mee.
- Developers hebben een hekel aan twee dingen: journalisten met een waslijst aan stomme vragen (hoeveel polygonen zitten er in de auto's, hoeveel levels bevat de game, hoeveel karakters zijn er speelbaar, etc.) en journalisten die dingen zien die ze niet mogen zien. En dan hebben we het niet over een stukje string bij de PR-dame als ze voorover bukt.
- Zo liep J.J., op zoek naar wat eten, los rond op het kantoor van THQ (pers-event Juiced 2 en Moto GP 07), toen hij twee man op een PC straaljagers zag bouwen. Toen hij vroeg waar ze mee bezig waren, in (zowel Juiced 2 als Moto GP 07 zitten immers geen jets), werden ze knalrood en zetten ze onmiddellijk hun beeldschermen uit. Ook de baas van de studio weigerde elk commentaar.
- Even later waren beide heren uit het pand verdwenen...
- Hoe goed gaat het met Nintendo? Zo goed dat er in de VS per minuut negen DS Lites over de toonbank gaan.
- Daar doet Microsoft een dag over met zijn Xbox 360. Als ze mazzel hebben...

POWERSPY

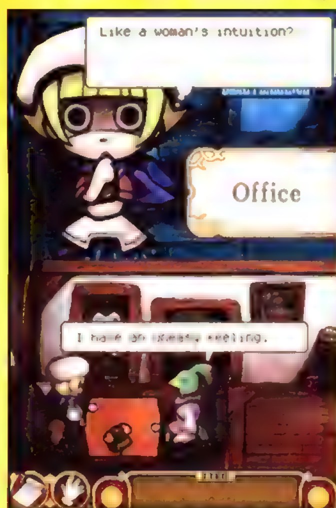
- Paus Benedict XVI heeft onlangs zijn mening over games geventileerd. En zoals je zelf al had bedacht, heeft ie niet gemeld dat ie zich de laatste tijd helemaal scheel fragt in Gears of War of dat hij een level 54 Trol bezit.
- Nee, volgens Bennie zijn gewelddadige en seksistische games pervers en walgelijk.
- Alsof het verbieden van condooms aan gelovigen in arme Afrikaanse landen niet pervers is...
- De online shooter America's Army houdt knap gelijke tred met World of WarCraft, want ook de verkapte promotiespot voor het Amerikaanse leger kent inmiddels zo'n acht miljoen gebruikers.
- Er is echter een verschil: het Amerikaanse leger moet een klap geld uitgeven om alles draaiende te houden (AA is gratis), terwijl Blizzard van gekkigheid niet meer weet wat ze met de inkomsten van WoW moeten doen.
- Hoe zou oud-Blizzard oprichter Bill Roper zich trouwens momenteel voelen? Terwijl zijn oud-collega's gillend binnenlopen, doet Roper alle moeite om met z'n nieuwe bedrijfje de RPG/shooter Hellgate af te krijgen. Tja, het leven bestaat uit keuzes maken.
- Dat Eragon geen echt toffe game is, wisten we wel maar dat het op de PC een aantal erg knullige fouten bevat, is ook nieuws voor de Powerspy. Zo kun je in de game gebruikmaken van de muis maar wordt bij de systeemeisen wel een controller als vereiste genoemd...
- Nu ja, dan kan je er alvast aan wennen, want om straks in aanmerking te komen voor het commercieel erg belangrijke Games for Vista-label moet elke PC-game ingericht zijn op het gebruik van de Xbox 360-controller.
- Heet zoiets niet gewoon chantage...
- Onze favoriete filmregisseur Uwe Boll heeft het weer geflikt. Zijn nieuwste film Bloodrayne sleepte maar liefst zes nominaties voor een razzie binnen.
- Even voor de duidelijkheid, een Razzie is de tegenhanger van de Oscar. Een prijs voor alles wat kut is aan een film.
- Bloodrayne behaalde een record door nominaties in de wacht te slepen voor slechtste film, slechtste actrice, slechtste bijrol acteur, slechtste bijrol actrice, slechtste regisseur en slechtste script.
- Eigenlijk is dat een kwaliteit op zich: dat je echt alles aan een film kut kan maken.
- Sinds de launchdatum van de PS3 is aangekondigd, houden Engelse developers opeens stijf hun lippen op elkaar als het gaat om de kwaliteit van de PS3.
- Het enige commentaar is nog dat ze 'blij zijn met de komst van de PS3' en dat 'de PS3 een veelbelovend platform is'.

KRAS-EN-TIK-AVONTUREN

Een genre dat zich naar onze mening uitstekend leent voor de Nintendo DS lijkt in 2007 eindelijk een beetje op stoom te komen: we doelen dan op het wijs-en-klik-avontuur. Al is het op de DS natuurlijk meer krassen en tikken. De opvolger van het briljante Phoenix Wright hopen we volgende maand al te bespreken. Hieronder vijf andere tiktitels die hun best doen het genre nieuw leven in te blazen.

TOUCH DETECTIVE

Beleef met detective Rina een eigenzinnig puzzelavontuur in vier hoofdstukken. Terwijl je op het onderste scherm tikt en wrijft om Rina in beweging te zetten en voorwerpen te combineren, kun je op het bovenste scherm haar gedachten lezen.



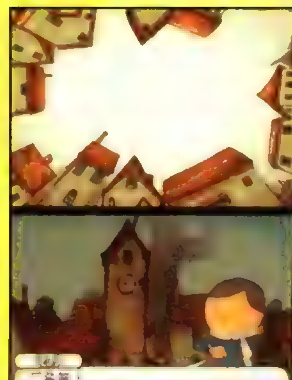
SINKING ISLAND

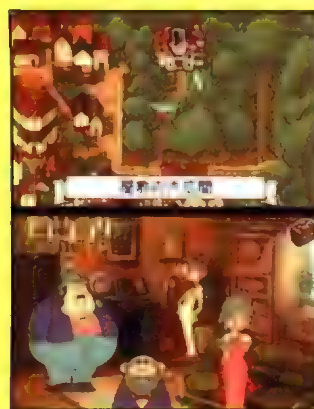
De Franse ontwikkelaar White Birds Productions heeft het ambitieuze adventure Sinking Island niet alleen in ontwikkeling voor de PC, er is ook een DS-versie in de maak. Natuurlijk speel je ook in dit avontuur een detective, dit keer eentje die flink onder tijdsdruk staat. Het eiland waarop het spel plaatsvindt, zinkt namelijk langzaam maar zeker weg in de zee.



PROFESSOR LAYTON AND THE MYSTERIOUS VILLAGE

Een wijs-en-klik-avontuur in een lekker eigenwijze tekenfilmstijl, inclusief stylusgestuurde puzzels. In ontwikkeling bij Level 5 (o.a. Dragon Quest VIII en Rogue Galaxy), dus dat belooft wat.





DE GEKTE DIE WORLD OF

Dat je een klein beetje ziek in je hoofd moet zijn om World of WarCraft te spelen, mag inmiddels wel duidelijk zijn. Meer dan acht miljoen mensen op deze aardbol verneuken momenteel hun complete sociale leven vanwege 'een level 60'. Dat de release van de add-on Burning Crusade op 16 januari flink wat impact zou hebben, was dus van te voren wel duidelijk. Maar dat het zo erg zou zijn...

- Op een gemiddelde dag nam BC zo'n 70 % van alle verkochte games voor z'n rekening.
- In de VS gingen per dag 1,1 miljoen exemplaren over de toonbank. In Europa 1 miljoen.
- BC is met 100 miljoen dollar omzet na Halo 2 de game met de hoogste dagomzet. Halo 2 deed 125 miljoen op één dag.

LAUNCH BURNING CRUSADE



FRANKRIJK





ZWEDEN



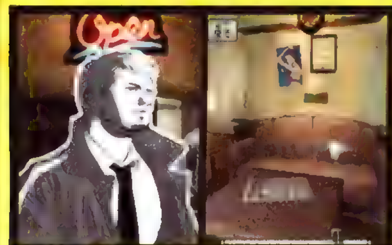


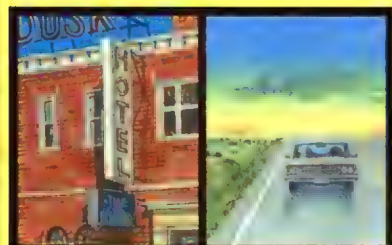
ENGELAND



HOTEL DUSK: ROOM 215

Draai de DS verticaal en houd hem vast als een boek om een spannend en mysterieus avontuur al lezend, tikkend, denkend en genietend te doorlopen. Van de makers van het veel te korte maar o zo lekkere Another Code.





UNDERCOVER: DUAL MOTIVES

Een prequel van de PC-game Wintersun. Beleef de jonge jaren van fysicus en spion John Russel, in het Europa van vlak voor de Tweede Wereldoorlog.





"DENK AAN WORLD OF WARCRAFT MAAR DAN DUIZEND METER HOOG IN DE LUCHT... IN PLAATS VAN DAT JE ENKEL EEN PERSONAGE HEBT, BESTUUR JE NU HONDERDEN SOLDATEN DIE GIGANTISCHE BATTLES MET ANDERE STRIJDERS UITVECHTEN".

Saga-developer Jason Faller laat zien dat hij snapt hoe je een MMORPG bij de gamers moet verkopen.

WARCRAFT HEET

- Een 28-jarige Fransman slaagde er in om in 28 uur non-stop gamen, zijn level 60 karakter naar level 70 te tillen. Hij was de eerste die dat presteerde.
- Op dag 1 van de release hadden meer dan 1,7 miljoen gamers ingelogd op de servers van Blizzard en de add-on geïnstalleerd.



ITALIE





AUSTRALIE



"HOLD YOUR WEE FOR A Wii"

"Hou je plas op voor een Wii", zo luidde de titel van een originele wedstrijd van een radiostation in het Amerikaanse Sacramento die niet helemaal de gewenste afloop kreeg. De winnares overleed namelijk. Ze had haar plas zo lang opgehouden dat ze er een (water) vergiftiging aan overhield.
De deelnemers aan deze wedstrijd moesten elk kwartier een halve liter water wegklokken zonder naar de WC te gaan. Diegene die het langst zijn/haar blaas onder controle had, won de Wii.
De 28-jarige Jennifer Strange bleek een master in deze watersport, maar had er dus weinig aan.
Het 'grapje' kan nog een heel vervelend staartje krijgen. De advocaten van de familie Strange gaan namelijk kijken of Nintendo officieel heeft ingestemd met de wedstrijd. Zo ja, dan krijgen ze een flinke rechtzaak aan hun loodgieterstuinbroek.



Water: je kunt er geen genoeg van krijgen...

"DE PS3 HARDWARE IS ALS EEN TOCHT DOOR EEN ONDOORDRINGBAAR OERWOUD. ER VALT EEN HOOP TE ONTDEKKEN EN HOE DIEPER JE KOMT DES TE MEER INTERESSANTE DINGEN JE ONTDEKT. SOMS ZIJN HET ERG MOOIE DINGEN, SOMS ZIET HET ER VERSCHRIKKELIJK UIT".

Mike Ball, developer van Heavenly Sword over de PS3.

POWERSPY

- Opeens verscheen het bericht in de media dat Sony op de CES in Las Vegas had aangegeven dat zij geen porno zouden dulden op hun Blu-ray schijfjes. Wat een enorme blunder zou zijn, aangezien Sony ooit de strijd met de VHS-videoband verloor toen ze geen natuurfilms op hun Betamax-banden toelieten.
Het verhaal blijkt echter iets genuanceerder te liggen. Sony's beleid is namelijk om in haar eigen fabrieken geen porno op schijfjes te drukken. Maar als andere bedrijven dat willen doen, dan moeten ze dat vooral niet laten.
Je kon er natuurlijk op wachten. Er duiken inmiddels op internet PC-klonen van het succesvolle Guitar Hero op. De namen zijn, en hou u vast voor zoveel vindingrijkheid, Frets on Fire en Guitar Zero.
Alle mensen die de lichaamssappen in 1080 p tegen hun full HD scherm willen zien spatten, kunnen dus opgelucht ademhalen.
- Overigens kwam de mededeling niet van de CES, de grootste electronicabeurs ter wereld, maar van de gelijktijdig en in hetzelfde complex gehouden adult entertainment-beurs.
- Nu weten jullie ook allemaal waarom al die gadget-journalisten per se naar de CES moeten.
- Een 9-jarig jochie uit San Jose bleek voor zijn jeugdige leeftijd al een behoorlijk strafblad op te hebben gebouwd. Het menneke stal auto's alsof het niks was. Om er dan een flink stuk mee te gaan joyriden door de hood.
- Zijn moeder had een verklaring voor het gedrag van haar spruit: hij had het rijden op de Playstation 2 geleerd.
- Om even aan te geven hoe groot het strafblad was: een gemiddelde gamer heeft er moeite mee om dit alles in GTA: Vice City klaar te spelen.
- Sony ontkent in alle toonaarden dat Warhawk, de flightsim die echt moet laten zien wat er allemaal met de nieuwe Six Axis-controller gedaan kan worden, gecancelled is.
- En dat is geen goed nieuws. Statistieken wijzen namelijk uit dat games waarvan een paar keer uitdrukkelijk is gezegd dat ze 'niet gecancelled' zijn, een grote kans hebben om uitgesteld te worden.
- Zoiets als het bestuur van een voetbalclub dat uitdrukkelijk z'n vertrouwen in de trainer uitspreekt. Zo'n man is dan ook meestal binnen een maand weg.
- Sony heeft de teugels duidelijk strak aangehaald.
- Jan nam onlangs zijn zoontje Lucas mee naar de redactievergadering. Hij had 'dienst'.
- Echt negatieve invloed op de vergadering had de aanwezigheid van de jongste telg uit het Meyroos-geslacht niet. Het gekir van het vrolijke menneke was immers van hetzelfde intelligentieniveau als de bijdragen van de rest van de redactie.



COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS

CONRAD

-COMMANDERS WANTED-

FIGHT TERROR



Lead us. Eliminate the terrorist cult of The Brotherhood and stop their indiscriminate murder of innocents.

THREAT LEVEL
HIGH
ELEVATED
GUARDED
LOW

SCHRIJF JE IN VOOR DE NIEUWSBRIEF OP WWW.COMMANDANDCONQUER.NL









"WE HEBBEN EEN EUROPESE LAUNCH IN APRIL, EN DAT WORDT ERG BELANGRIJK VOOR ONS."

Sony baas Howard Stringer maakt een paar dagen voor de aankondiging van de Europese launchdatum (23 maart!) duidelijk waarom het de laatste zo slecht gaat bij PlayStation.

TETRIS ROEPT OP TOT VANDALISME

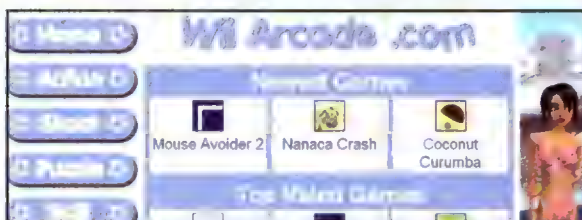
Wat een game al niet met een mens kan doen. Neem nu Tetris. De zenuw-puzzelaar verleidde een aantal gasten in de VS tot een potje ruitje-kinkelen.
Hoewel we hier bij de PU natuurlijk pertinent tegen vandalisme zijn, moesten we hier toch wel om lachen. Het gebouw is er in ieder geval een stuk toffer door geworden.



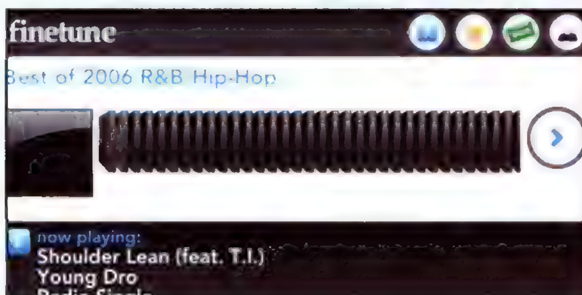
Wii-FAVORIETEN

Voor internetten met serieuze doeleinden kruipen we achter ons bureau maar internetten als vermaak doen we tegenwoordig gewoon vanuit onze luie stoel, op de tv in de woonkamer, dankzij de internetfunctie van de Wii. Hieronder vijf van onze favorieten, inclusief aanvullende tips.

1. WWW.WIIARCADE.COM
Een site vol kleine games die zijn geoptimaliseerd om te werken met de Wii-afstandsbediening. Sommige zijn wel erg simpel maar er zitten ook een paar hele leuke en creatieve thuisfabrikaten tussen.
Check bijvoorbeeld de breinbreker "Lunchtime" eens, of de twee-speler-variant van "Bowman 2". Het prettig bizarre "Ant City" moet je ook minstens één keer proberen!



2. WWW.FINETUNE.COM/WII
Als je even geen zin hebt om te gamen of tv te kijken, dan kun je je tv ook als interactieve radio (zonder reclame) gebruiken. Vul bovenstaand adres in om naar Finetune te gaan, kies een speellijst met recente muziek, of kies voor "Search Radio" om een artiest in te voeren.
De "Radio" zal vervolgens een hele lijst met muziek in dezelfde stijl samenstellen. Een nummer dat je toch niet zo bevalt kun je direct skippen met de afstandsbediening.



3. WWW.POWERWEB.NL
Natuurlijk zet je Powerweb ook bij je favorieten. Als je op een topic hebt geklikt met een hoop reacties, dan kun je op de 2-knop van de afstandsbediening drukken om de lap tekst mooi groot en duidelijk in beeld te krijgen.



4. WWW.YOUTUBE.NL
Een onuitputtelijk aanbod filmpjes vind je vanzelfsprekend op YouTube. Ook handig om een game die je overweegt aan te schaffen in het Wii-winkelkanaal al even te bekijken. Vul bij de zoekfunctie simpelweg de naam van de klassieker in. Van vrijwel elke Virtual Console-game is wel een filmpje met gameplay (en soms ook commentaar) beschikbaar.
Mensen met een stevige maag kunnen ook overwegen het volgende filmpje eens te checken: Tendo Luv.



5. WWW.WIICADE.COM
Nog meer spelletjes op je Wii, en deze zijn in het algemeen wat substantiëler dan die van wiiarcade (zie nummer 1). Probeer vooral het stijlvolle schietspelletje Tactical Assassin eens. Liefhebbers van ouderwetse wijs-en-klik-avonturen kunnen we Brother Nephic Adventure aanraden, terwijl vooral in de categorie Puzzle veel andere kundig gemaakte spelletjes (check 3D Logic & Bubble Shooter) op je wachten.



POWERSPY

- De PS3 duur? Zeg het nooit tegen een Brit, want die betaalt met 499 pond nog een eurootje of vijftig meer dan wij.
- De bekende gamesite IGN deed onlangs een aantal voorspellingen voor 2007.
- Zo zal World of WarCraft volgens de mega-site de MMORPG-scene blijven beheersen, zorgt Vista ervoor dat de PC grafisch weer nummer 1 wordt, zal Live Anywhere van Microsoft (Xbox 360-PC-mobieltje connected) floppen, neemt het gezwets over games en geweld alleen nog maar toe, zullen er steeds meer games in episodes uitkomen, krijgt de E3 geen vervanger, komt Blizzard met een nieuwe Starcraft en krijgt Duke Nukem Forever weer een jaartje uitstel.
- De Powerspy zet daar slechts één voorspelling tegenover, namelijk dat IGN ook in 2007 weer menig reviewtje zal verkopen.
- Scarface komt naar de Wii. Powerspy verheugt zich nu al op de mini-game 'coke versnijden' met de Wii-remote.
- Forza 2 heeft een releasedatum gekregen en dat is mei 2007 geworden.
- Microsoft Studios heeft daarmee nog zo'n kleine drie maanden de tijd om te zorgen dat de belachelijke framerate van XO6 sneller wordt dan die van een bejaarde manke vrouw achter een rollator met lekke banden bergop met tegenwind.
- Tenslotte slecht nieuws voor de Quake-fans, de langverwachte shooter Enemy Territory: Quake Wars wordt mogelijk uitgesteld naar 2008.
- Het blijft toch vreemd dat games die er gewoon goed uitzien (QW zag er echt strak uit op de afgelopen E3) vaak uitgesteld worden, terwijl schijtspellen meestal wel hun deadline halen.
- Powerspy heeft een paar dagen over deze stelling nagedacht maar kwam er niet uit.
- EA heeft Mercenaries 2 aangekocht en gaat zich dus nu officieel ook begeven in het free-roaming wereldje.
- Voor wie de game vergeten is (en je zal niet de enige zijn), Mercenaries draait om huurlingen die de huurling uithangen in een open gebied.
- Eigenlijk was The Sims natuurlijk ook een beetje free-roaming. Free-roaming zoals de paus het graag zou zien, zeg maar.
- Jurjen had na de Dead or Alive Xtreme 2-review van Boris in PU 2 heel wat uit te leggen aan zijn vriendin.
- Want waarom prefereerde hij een mannetje in maillot boven een paar gezonde memmen…
- Sommige dingen had de Powerspy ook wel zelf kunnen verzinnen. Bijvoorbeeld dat Saints Row naar de PS3 gaat komen en dat Devil May Cry 4 op de nominatie staat om gepoort te worden naar de 360.
- Het woord exclusief kan zo langzamerhand wel uit de Dikke van Dale geschrapt worden.

HIDEO KOJIMA: FUCK HD!

Terwijl de hele bizz loopt te kwijlen en te bazelen over de knisperfrisse, super realistische en mega coole graphics die zij in 1080p op onze full HD-schermpjes kunnen smijten, komt er gelukkig ook nog een ander geluid vanuit de industrie. En wel van niemand minder dan Hideo Kojima.

De man beweert helemaal niks met HD te hebben. "In Metal Gear Solid-games zijn we nooit bezig met hoe strak de beelden zijn. Wij zijn het ook niet die vragen om HD. Ikzelf ben er bijvoorbeeld totaal niet in geïnteresseerd. In MGS hebben we zelfs bewust de graphics viezer gemaakt om de sfeer te behouden."

"Weet je waar ik wel geïnteresseerd in ben? De Wii! Daar wil ik mee aan de slag. Eerst even die gigaklus van een Metal Gear Solid 4 afmaken, maar dan..."



Kojima heeft z'n woonkamer net nieuw laten behangen...

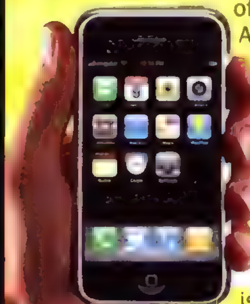
Laten we het er op houden dat we zijn uitspraken bij de PU 'interessant' vinden maar dat ie niet namens ons allemaal spreekt. En als Kojima dan niks met HD heeft, waarom is hij dan momenteel bezig met zo'n beetje de vetst ogende game op de PS3?

APPLE INTO GAMING

Het gonst al tijden op het internet. Apple gaat iets met games doen. De hele industrie kijkt er met argusogen naar. Wat is Steve Jobs allemaal van plan?
En waarom zijn er gesprekken met NVIDIA en ATI aan de gang? En waarom huurt Apple allemaal 3D programmeurs in?
Vier redenen waarom Apple in de gamesbiz zou kunnen stappen...

1) Wraak. Halo was ooit een exclusieve Mac game. Totdat Microsoft met een zak geld aan kwam zetten. Deze brute 'inbeslagname' zit Steve Jobs nog steeds dwars en hij zint op wraak om Bill Gates & co terug te pakken.

2) Apple is op vele gebieden een voorloper en wil af van het stempel dat de Mac qua games het PC afvoerputje is. De hybride PC/Mac games zijn op één hand te tellen (World of WarCraft) en de games die wel op de Mac uitkomen, doen dat vaak lang na de originele PC versie (Prey, Age of Empires III). Apple is niet voor niets geswitched naar Intel processors voor hun nieuwe machines.



3) De iPod is hip. De iPhone is hip. Alles wat Apple doet is hip. Een nieuwe handheld van Apple waarop je games kunt spelen, heeft zeker kans een succes te worden. Een nieuwe handheld waar je ook gewoon je iTunes op kunt afspelen, natuurlijk.
De PSP heeft gefaald als multimedia machine. Mensen luisteren er geen muziek op en UMD is een flop.
Op iPods kijken mensen wel films, luisteren naar podcasts, pompen hem vol met foto's. Een paar toffe games kunnen daar ook nog wel bij.

4) Geld stinkt niet [nu weet je meteen wie dit stukje geschreven heeft – Ed] en Apple wil breder. In de gamesbiz gaan miljarden om en daar wil men graag een graantje van meepikken. Steeds meer mensen gamen en Apple wil mensen een totaal multimediaal entertainmentpakket aanbieden, dus ook games. Is het niet op de Mac dan wel op de iPod of de iPhone. Die laatste heeft een supergelikt touch-screen. Net als de DS, ook een apparaatje dat het best wel redelijk doet...

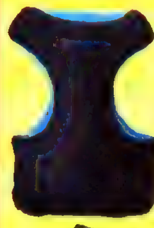
ONLINE VOOR HET LEVEN!

Turbine & Codemasters zitten vol ambities met hun aankomende MMORPG die zich afspeelt in het universum van Tolkien.

Op 24 april ziet The Lord of the Rings Online het levenslicht en Codemasters heeft een speciaal pre-order Founders Programma aangekondigd, wat inhoudt dat je voor een Lifetime abonnementsaanbieding de game kunt kopen. Er komen straks twee soorten abonnementen: 149,99 Euro voor een levenslang abonnement of 8,99 Euro per maand bij aanschaf van een halfjaar pakket.
De "Founders" hebben wel duidelijke voordelen. Pre-order gamers krijgen tien dagen voorsprong waardoor ze hun personage eerder kunnen aanmaken en eerder Midden-Aarde binnen mogen. Daarna kun je je, inmiddels opgebouwde, personage meenemen naar de versie die voor iedereen geldig is.
Ook krijgt men een speciaal ingame voorwerp en zes LotR Online stickers samen met een speciale raamsticker.
Dat laatste vinden we dan weer een beetje kiddy, maar hé, wie zijn wij?



VOOR LUL ZONDER STIJVE NEK



Ken je dat? Dat je na een uurtje gamen op je DS of PSP nekpijn krijgt alsof je een overdosis viagrapillen in je slokdarm hebt hangen? Het Japanse bedrijf Lofty heeft er iets meesterlijks op gevonden.

Het Japanse bedrijf Lofty is met het idee gekomen om een voorgevormd kussen van polyester te maken. Deze houd je tussen kin en kruis, waardoor je volgens de Japanners geen last meer krijgt van je nek tijdens het gamen.
Waar je wél last van zult krijgen, is een zere rug. Want als je dit ding overal waar je je handheld mee naar toe neemt, mee moet zeulen, is het nut van een handheld een beetje weg. Daarnaast sta je nog eens ontzettend voor lul als je met dit gevaarte, dat 'Game Dutch' heet, door de trein banjert.
De logica van de naamgeving is ons ook nog steeds onduidelijk, maar de volgende lullige uitvinding die wij bedenken noemen we bij deze 'Game Japanese'. We vragen ons ook af hoe je dit ding moet plaatsen als je zelf al een natuurlijk kussen aan de voorkant van je lichaam hebt hangen.



De "Game Dutch". Ook handig als kogelvrij vest in shooters.

COMMENTAAR: NINTENDO IS HIP!

Boris schreef er al een weblog over, en ik doe ook nog graag even een duit in het zakje, want oh, oh, oh, wat gaat het goed met Nintendo. En dan vooral met de DS. Wereldwijd zijn er een kleine veertig miljoen stuks van verkocht, en afgelopen december 2006 waren dat er alleen al in Europa 1,7 miljoen! Dat zijn cijfers waar je stil van wordt. Cijfers waar Microsoft en Sony alleen maar van kunnen dromen.
Cijfers die bewijzen dat er iets heel belangrijks aan de gang is in de game-industrie. Het betekent namelijk dat Nintendo er als een van de weinigen in is geslaagd een volledig nieuwe doelgroep aan te boren.
Hoe anders verklaren we het absurde succes van titels als Nintendogs, Sudoku en Brain Training? Ter info: Nintendogs werd gelanceerd in oktober 2005 en is sindsdien maarliefst vijf miljoen keer over de Europese toonbanken gegaan, en van Dr. Kawashima's Brain Training zijn tot op heden twee miljoen exemplaren verkocht. Let wel, dit is alleen in Europa, daar komen de Amerikaanse én Japanse aantallen nog eens bij!
Nintendo heeft dan ook een unieke positie en uitstraling verworven en dat zie je in alles terug. Waar Sony nogal eens arrogant overkomt (wij zijn de grootste) en ook Microsoft de spierballen veelvuldig laat rollen (wij hebben het meeste geld), is Nintendo de laatste jaren eerder bescheiden en sympathiek te noemen.
Neem Miyamoto, het boegbeeld van Nintendo; de man straalt een en al sympathie en warmte uit. Nergens werd je zo prettig behandeld als op de Nintendo stand op de E3. Beleefdheid, rust, degelijkheid, dat straalt Nintendo uit.
Nintendo is een beetje als het mooie, ietwat verlegen meisje achterin de klas dat niet zoveel zegt maar wel allemaal ruime voldoendes haalt en haar zaakjes goed op orde heeft.
Toch kan Nintendo niet achterover leunen. De third-party titels voor de Wii bijvoorbeeld houden niet over. En de grote avonturenspellen voor de Wii (Mario en Metroid) zijn nog toekomstmuziek. De Wii moet niet verworden tot minigame machine, toch?
Ik zeg bewust 'toch' want ik vermaak me kostelijk met Wii Sports, ben intens gelukkig met Super Monkey Ball en lig in een deuk om die rare Rayman. Hoe lang het leuk blijft, weet niemand maar vooralsnog heb ik heel veel plezier van mijn Wii.
Dat komt deels door de minigames zelf maar ook deels door het hele succesverhaal van Nintendo. Onbewust wil ik daar gewoon graag bij horen. Het is hip om geassocieerd te worden met de DS en de Wii. Nintendo is hip, wie had dat ooit gedacht?



HIPPE SHIT, MAN. WEET JE WEL... WEET JE NIET...

POWERSPY

- Vreemd gerucht: Dell zou bezig zijn met een handheld. Voor wie Dell niet kent, dat is de PC-boer die de halve kantoorwereld van PC's voorziet en af en toe een laptop van een ontplofbare batterij voorziet.
- Die gasten zouden dus een handheld gaan maken. Helaas voor de Dell-fans ontkent het bedrijf de geruchten
- Alhoewel ze ook weer niks uitsluiten voor de toekomst. En dat is op zich niet vreemd, want met name van de DS Lite worden schrikbarende hoeveelheden verkocht.
- Deze maand waren de redactieleden gretiger dan normaal met het aanvragen van (p)reviews bij Niels. Zou dat iets te maken met het feit dat het gepeperde Windows Vista en Office 2007 uitkwamen...
- Even voor het begrip. Voor de standaard versie van Office kun je een Xbox 360 en game kopen. En voor de small business-versie (freelancers hebben een klein zaakje), neem je dus een PS3 mee naar huis.
- Dat heet nog eens flink in je eigen stal schijten, want zonder Vista profiteer je toch een stuk minder van het moois dat de nieuwe PC-games te bieden zullen hebben.
- Nokia onthulde onlangs haar next-gen NGage. Dit keer geen neppe telefoon waar het vreemd mee bellen is, maar gewoon een sterk platform waar vele uitgevers interesse in hebben.
- Tof voor Nokia dat ze hun zaakjes dit keer wel voor elkaar hebben, maar het maakt het ook allemaal wat saai. De Powerspy denkt met weemoed terug aan de tijd dat hij op kantoor alles zijdelings tegen zijn oor hield.
- Tot slot nog even wat nieuws over porno en de next-gen consoles. Volgens een kenner van de pornobusiness zal de natuurfilm niet gaan uitmaken wie de next-gen DVD-oorlog gaat winnen: de HD DVD of Blu-ray.
- 'De videoband kwam in een tijd dat er geen enkel ander medium was om bewegende beelden op te slaan, maar nu heb je de PC, je iPod, je PSP, je mobieltje. Mensen hebben liever geen fysieke schijfjes in huis rondslingeren als ze alles ook netjes verborgen op de harde schijf kunnen zetten.'
- De Powerspy vindt het een prima argument, alhoewel hij porno kijken op de iPod of mobiel ook niet bepaald een prive-gebeurtenis vindt. Die shit gebruik je immers 90% van de tijd buitenshuis.
- Dat 36 uur vrijwel non stop FIFA 07 op Xbox Live spelen niet helemaal gezond is, bewees J.J. Op doktersadvies mag hij de komende dagen de controller niet meer beroeren, aangezien hij geen gevoel meer heeft in zijn rechterwijsvinger.
- De blessure is het gevolg van het voortdurend krampachtig vastdrukken van de rechtertrigger die gebruikt wordt om Christiano Ronaldo langs de zijlijn te laten rennen. Een bloedvat is daarmee in de knel geraakt.

ADVERTORIAL

UNIEKE AANBIEDING VOOR LEZERS VAN POWER UNLIMITED

EXTRA VOORDELIG! STIJLVOLLE TELEFOON

Slechts 44,95 Euro voor de NOKIA 1600

Deze aanbieding geldt alleen voor lezers van Power Unlimited. Als lezer betaal je slechts 44,95 Euro voor deze fantastische aanbieding. Je ontvangt dan een NOKIA 1600 inclusief 25 Euro* beltegoed.
En dat is nog niet alles, je ontvangt ook nog eens gratis en voor niets 247 sms-jes.
Je belt dus heel voordelig en krijgt een kleine, lichte, compacte telefoon met een stijlvol design.



+ 25 euro* beltegoed

+ 247 gratis sms-jes

Nokia 1600
·Dual band
·Polyfone ringtones
€44,95

UNIEKE AANBIEDING

Gratis 247 SMS berichten versturen
Gratis 15 euro beltegoed
PLUS...
Gratis nog eens 10 euro beltegoed.

BESTEL HEM SNEL OP WWW.POWERUNLIMITED.NL

DE ACTIE LOOPT TOT 20 APRIL 2007

De telefoon wordt binnen 10 dagen geleverd. Voor vragen kun je terecht bij T-Mobile klantenservice: 0900 – 0236

**Voor actievoorwaarden verwijzen we jullie graag door naar www.powerunlimited.nl
Het Actieaanbod wordt onder rembours geleverd. Per pakket wordt € 44,95 incl. BTW en verzend / administratiekosten in rekening gebracht.**

*** Waarvan €10,- via de antwoordkaart.**



VOORDELIGER BELLEN MET T-MOBILE 24/7

Je belt slechts voor 24 cent per minuut en stuurt sms-jes voor slechts 7 cent per minuut. En dat zeven dagen in de week 24 uur per dag.

T · · Mobile ·

THE DARKNESS

J.J. PROEFT ÉCHTE NEXT-GEN

Natuurlijk is het "werken" voor de PU altijd leuk, maar er zijn periodes dat het op z'n tofst is. J.J. voelde dat tenminste zo, toen hij voor het eerst kennismaakte met The Darkness, een game die laat zien wat we van écht next-gen gaming mogen verwachten.



Ambulancepersoneel steeds vaker gehinderd bij werkzaamheden.

Voor een gamejournalist is het momenteel een geweldige tijd. Developers hebben eindelijk de tools (lees Xbox 360, PS3, Wii, nieuwe Direct X, etc.) en de know how (een jaar oefenen) om 'revolutionaire' zaken te ontwikkelen. De duistere shooter The Darkness laat dat goed zien.

INTERACTIEF

Het eerste dat me tijdens de presentatie van TD (van de makers van het briljante The Chronicles of Riddick) opviel, was het immense cinematografische gevoel.

In plaats van 'laadscherm, prachtig filmpje, laadscherm, pixelige realtime actie' ben je nu interactief onderdeel van een film. De openingsscène is bijvoorbeeld een bloedstollende achtervolging per auto, waarin je flink mee moet knallen, om dan weer soepeltjes in 'het filmgedeelte' te belanden. Dit houdt het tempo heerlijk hoog, terwijl de filmpjes me 'vroeger' vaak juist uit de game trokken.

HEEL NEW YORK!

Ook next-gen is absoluut de grootsheid en bereikbaarheid van de speelwereld. TD speelt zich af in New York en die stad zit vrijwel in z'n geheel in het spel en via de metro kun je overal komen! Sommige stations maken deel uit van het hoofdverhaal, andere kennen louter submissies of bevatten coole stuff. Een leuk, nieuw concept. En niet te vergeten de tv's die via newsflashes belangrijke info geven, maar je ook vele uren aan bestaande (teken)films voorschotelen die je gewoon kunt bekijken.

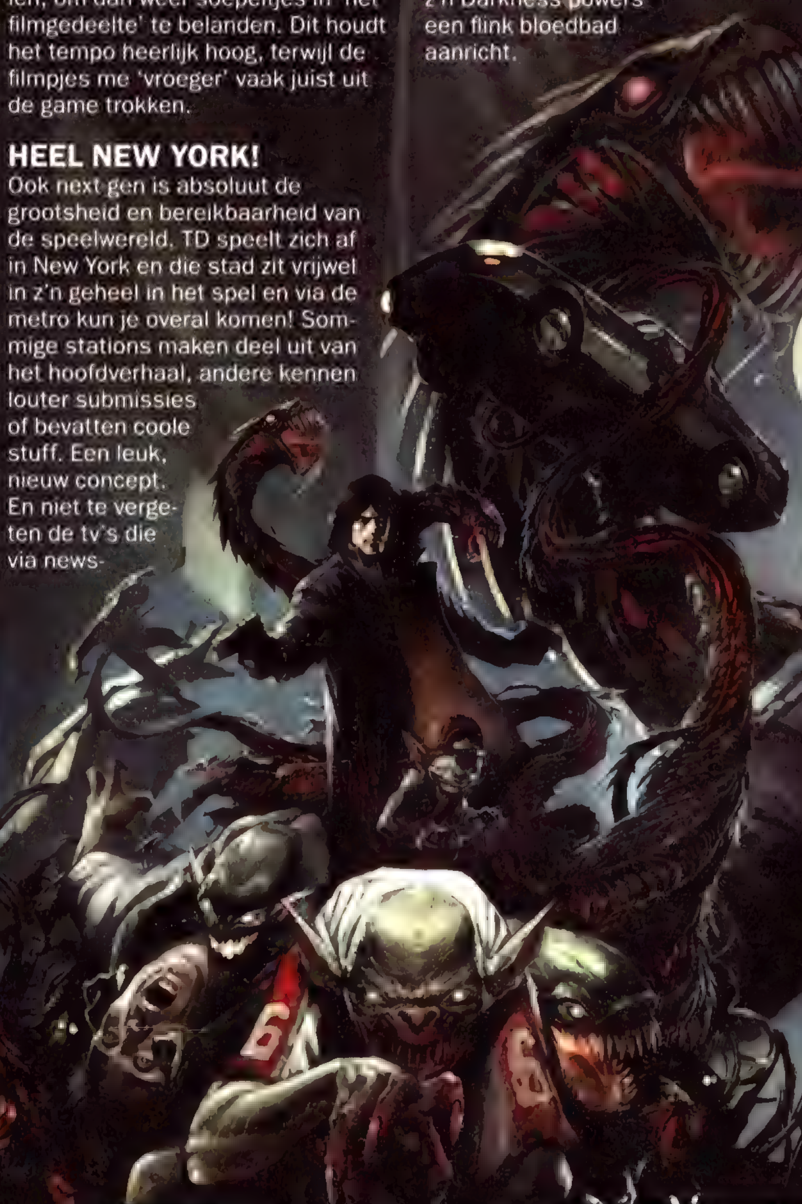
Of neem de actiescènes die volledig gemotioncaptured zijn, en zo kan ik nog wel even doorgaan.

GAMEPLAY

En hoe zit het met de "old-school" gameplay? Veelbelovend, kan ik je zeggen. The Darkness heeft de stijl van de gitzwarte comic goed te pakken. Hoofdrolspeler Jackie is een chagrijnige hitman die dankzij z'n Darkness powers een flink bloedbad aanricht.

De switch tussen gewone wapens en genoemde powers zorgt er voor dat de game fris aanvoelt, terwijl ook de tijdelijke overstap naar The Other World (daar wil je niet wezen) voor afwisseling zorgt.

2K heeft met Prey al laten zien dat men afwijkende shooters wil maken, en die lijn trekken ze met The Darkness gelukkig door!



"JE BENT GEWOON EEN INTERACTIEF ONDERDEEL VAN EEN FILM."

WERELDBEROEMDE COMIC

The Darkness is een comicserie die draait om maffia hitman Jackie Estecado, die na twaalf uur 's nachts in de macht van The Darkness is. Deze evil spirit schenkt hem een aantal weirde buitenaardse gaven. In de game gaat Jackie vooral op zoek naar de reden waarom The Darkness juist hem heeft uitgekozen.





JACKIE MAG NIET NEUKEN

Jackie Estecado is niet bepaald een vrolijke kwast. Ik heb echter begrip voor z'n gedrag gekregen. De man mag namelijk niet neuken! The Darkness zal namelijk samen met zijn zaad overvloeien naar de ongeboren vrucht als hij een dame afsjaakt. Tja, dan kijk je wel effe uit voordat je hem ergens in hangt.

VERWACHTING

[illegible]



JJ

THE DARKNESS
XBOX 360 / PS3
2K / TAKE TWO
Q1 2007 (XBOX 360) Q2 2007 (PS3)

GHOST RECON ADVANCED

Al na een jaar komt Ubisoft met een vervolg op Ghost Recon Advanced Warfighter. Is dat niet wat snel? Niet als we Jan moeten geloven...

Als je meer dan duizend man op je loonlijst hebt staan, verspreid over tientallen kantoren over de hele aardkloot, dan is het maken van een opvolger van een succesvolle (Xbox 360) game een stuk sneller realiseerbaar.
Mijn scepsis aangaande de opvolger van Ghost Recon Advanced Warfighter verdween dan ook als sneeuw voor de zon toen de ene na de andere verbetering zich aandiende. De speelsessie in huis bij Ubisoft betrof duidelijk een vroege versie maar het handjevol missies dat ik afwerkte, liet al goed zien wat we straks van GRAW 2 kunnen verwachten.



MEXICO LEEFT

Om te beginnen is de game veel minder statisch dan het eerste deel. De Mexicaanse burgeroorlog die in GRAW net was uitgebroken, woedt nog steeds in alle hevigheid en er gaat zelfs gevochten worden op Amerikaans grondgebied.
GRAW 1 behelsde slechts inleidende beschietingen zo lijkt het achteraf want er moeten nog heel veel meer Mexicaanse rebellen over de kling gejaagd worden.
Deze keer zijn de straten en levels een stuk minder leeg en stuit je op paniekerige burgers, officiële Mexicaanse legerinstanties waarmee je zij aan zij vecht en is er sowieso meer interactie. Nieuwsberichten, updates en videoboodschappen volgen elkaar in rap tempo op en wanneer je in een Jeep van het ene naar het andere deel van een map (gescript) rijdt, kun je vrij om je heen kijken, terwijl de incar computer je de laatste nieuwsbulletins in HD laat zien.
Zelfs de uitgestrekte woestijngebieden lijken te leven. Wind laat wolken prachtig overdwarrelen terwijl de gouden zon doorbreekt. Zandwolken stuiven op, ontnemen je af en toe echt het zicht, en groeien regelmatig uit tot heuse zandstormen. Vogels en andere dieren reageren verschrikt op jouw bewegingen en kunnen je positie verraden.
De game leeft en je hebt meer dan bij het origineel het gevoel onderdeel uit te maken van de speelwerelden.



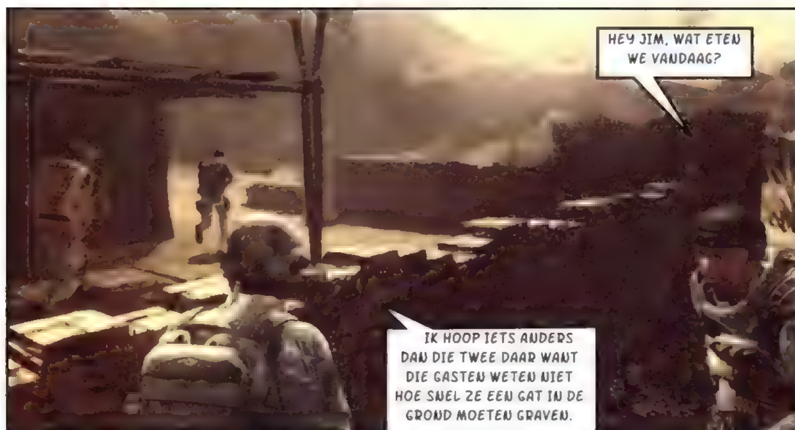
> "AFGEZIEN VAN DE TECHNISCHE VERBETERINGEN, ZIJN DE INHOUDELIJKE AANPASSINGEN STUK VOOR STUK OPSTAPJES VOOR EEN NOG VETTERE GAMEPLAY."

MINDER HARDCORE

GRAW was een hardcore tactische shooter. Een succesvolle shooter, maar Ubisoft weet natuurlijk ook dat er wereldwijd meer Xbox 360 consoles in huis- en slaapkamers staan dan een jaar geleden. Het hardcore publiek dat GRAW in huis haalde, gaat GRAW 2 wellicht ook wel weer spelen maar men wil meer gamers binnenhalen.
Hoe? Simpel, door het spel toegankelijker te maken voor een nieuwe (minder hardcore) doelgroep zonder de complexiteit en de uitdaging van het origineel op te offeren.
Deze filosofie zie je in het hele spel terugkomen. Zo zijn er drie moeilijkheidsgraden: makkelijk, normaal en moeilijk. Speel je GRAW 2 op de laagste moeilijkheidsgraad dan is de game een stuk meer vergeeflijk en leg je wat minder snel het loodje. Het blijft nog steeds een shooter waarbij je op je tellen moet passen, maar je kunt je iets meer fouten permitteren.
Een andere, slimme toepassing is de inbreng van een Medic. Je hóeft deze ziekenbroeder niet mee te nemen, maar besluit je van wel dan heb je bandages en doekjes voor het bloeden waardoor je misschien net die ene missie wel haalt.
De inzet van een Medic houdt echter wel in dat je bijvoorbeeld een marksman minder aan je zijde vindt en ook dat heeft weer invloed op de manier waarop de missie zich ontvouwt.

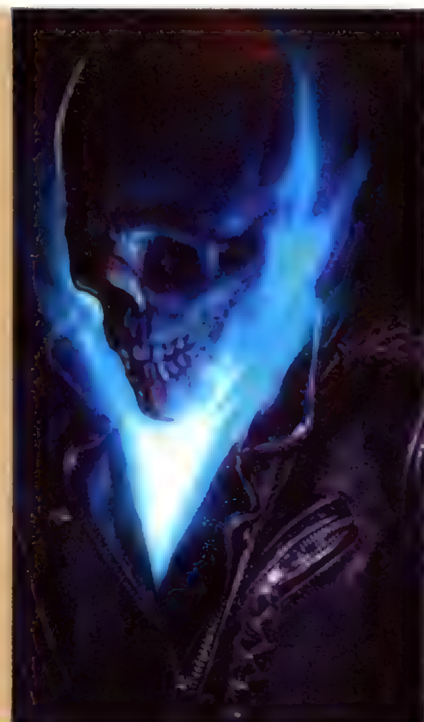
R2-D2 VOORBIJ

In GRAW 2 kroop ik opnieuw in de huid van US Army Captain Scott Mitchell en stonden mij meerdere smakelijke technische gadgets ten dienst.
Support is belangijker dan ooit en deze keer hebben de makers je nog



GEESTEN BESTAAN NIET

Er zijn behoorlijk wat gamers die denken dat de Ghosts daadwerkelijk een onderdeel zijn van de Special Forces van het Amerikaanse leger. Dat is niet het geval, het is een fictieve legereenheid.
Het idee achter Ghost Recon komt voort uit een gedroomde combinatie van Delta Force en Green Berets die voor de linies uit knokken maar en gebruik maken van hightech wapens en moderne snufjes.
Waar de Rainbow Six serie zich in 't heden en voornamelijk indoor afspeelt, is de Ghost Recon serie gesitueerd in de nabije toekomst met hoofdzakelijk outdoor omgevingen. Die setting geeft de makers de mogelijkheid hightech legeruitrusting te introduceren zonder dat het meteen sciencefiction wordt.



WARFIGHTER 2

JAN STOEIT MET TECHNISCHE SNUFJES

WAT EEN LUCHT!

DIT IS TOCH NIET DIE BOOM WAAR DE KAPITEIN ALTIJD Z'N HOND LAAT SCHIJTEN?

meer tools gegeven om goed voorbereid de missie te spelen.
De surveillance drone die boven jou en je team zweeft, kun je deze keer vrij bedienen. In plaats van dat je de satellietbeelden ziet op een minischermpje via het picture in picture systeem, verken je deze keer de omgeving beeldvullend. Je hebt veel meer overzicht en je kunt vooruit scouten om de bad guys te spotten. Dit zwart-witte satellietbeeld gaf me echt een kick.



Misschien nog wel leuker is de MULE; een robuust, op afstand bestuurbaar voertuig dat dienst doet als munitiedepot op wielen. Je kunt de MULE op afstand orders geven en zijn route volgen, maar veel belangrijker… het voertuig levert je nieuwe munitie en laat je desgewenst wapens wisselen. R2-D2 is er niets bij! Daarnaast doet de MULE perfect dienst als verkenner. Zo kun je het apparaat om een hoekje sturen zodat jij net iets meer zicht hebt om je sniperrifle goed te positioneren.



FEEST

Ik heb GRAW deel 1 met veel plezier gespeeld maar stoorde me soms aan onhandige design keuzes. In GRAW 2 had ik dat vooralsnog nergens. Afgezien van de technische verbeteringen - de game ziet er weer mooier uit en de A.I. van je teamleden is er op vooruit gegaan - zijn de inhoudelijke aanpassingen stuk voor stuk opstapjes naar nog vettere gameplay.
Nog een maandje wachten en dan kan het feest beginnen.

VERWACHTING

Alles wat goed was aan het origineel krijg je nu opnieuw maar dan beter, mooier en intenser. En oh, oh, oh… wat zijn die technische snufjes heerlijk om mee te stoeien.

+ Een tikje meer vergeeflijk.
+ Ingame keuze in wapens en teamleden.
+ Mooier en groter.
- Multiplayer nog onbekend.


JAN

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
XBOX 360 / PC / PS3 / PSP
UBISOFT
EIND MAART 2007

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW

S.T.A.L.K.E.R. zou begin 2004 uitkomen maar de game heeft zijn deadline een dikke drie jaar gemist. Tijd om onze expert op het gebied van het missen van deadlines op onderzoek uit te sturen. Zet hem op, Boris!

BORIS HOOPT ER HET BESTE VAN

Deadlines missen is een vak. Ik kan het weten want ik ben er voor naar school geweest. Het is belangrijk om een deadline achteloos voorbij te laten gaan maar het is de truc om niet je momentum te verliezen.
Als freelance journalist betekent momentum dat je de publicatie van je blad niet mag missen. Als videogame betekent momentum dat je op het hoogtepunt van de hype in de winkels ligt.
S.T.A.L.K.E.R. heeft daarom nu al hopeloos gefaald. Toen de wereld onder de indruk was van de mooie graphics en de vooruitstrevende engine, had de game uit moeten komen. Dat gebeurde echter niet en nu, zoveel jaren later, vraagt iedereen zich af wat er in godsnaam aan de hand is met GSC Game World. Ooit werd dit bedrijf gezien als het toonbeeld van de gamesindustrie uit het Oostblok. Tegenwoordig roept GSC alleen maar medelijden en vragen op. Hoe heeft 't allemaal zover kunnen komen? Was het de maffia? Was het politiek? Waren het interne problemen? Is het hele team opeens weggelopen?
De belangrijkste vraag is echter: hoe is het nu met S.T.A.L.K.E.R.? Stay tuned want in de volgende alinea's geef ik op al die vragen antwoord.



TE LAAT

Als een game zoveel jaar na de deadline alsnog uitkomt, is dat vaak een teken dat iemand een schop onder zijn reet heeft gekregen en iemand anders waarschijnlijk een grote zak met geld heeft langs gebracht.
In dit geval zijn beide zaken waar. De grote zak met geld komt echter uit onverwachte hoek. Het was THQ die de problemen bij GSC dacht te verhelpen door het project over te nemen. Ze verkeken zich echter op de status van de game en ook bij THQ wordt inmiddels getwijfeld aan de graphics van S.T.A.L.K.E.R..
En terecht want laten we eerlijk zijn: de game ziet eruit als een spel uit 2004. Het is niet lelijk maar het is wel verouderd. Dat is jammer maar



Daar kan geen RTL 5 programma nog wat aan doen...

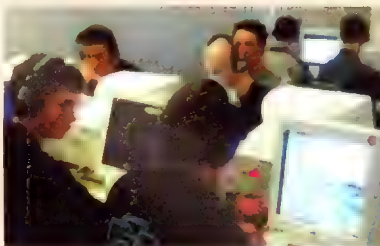
Zou GSC gewoon door een gebrek aan ervaring met zo'n mega-project in de problemen zijn gekomen? Het heeft zeker een rol gespeeld maar er was meer aan de hand.

DRIE REDENEN VOOR DE VERTRAGING

Waarom is S.T.A.L.K.E.R. al zoveel jaar in ontwikkeling en wie is er schuldig aan het debacle? Power Unlimited veegde alle geruchten van de afgelopen jaren op een grote hoop en destilleerde daaruit een schokkende waarheid. Of tenminste iets dat daarvoor door moet gaan.

DE STUDIO

Ooit werd GSC Game World groot met de RTS Cossacks. Er volgden nog twee succesvolle add-ons en al snel kwamen er miljoenen aan investeringen binnen. De ambitie straalde van het nieuwe bedrijf af: een schitterend nieuw kantoor in een oude Sovjet fabriek, vers personeel dat bestond uit Russische raketgeleerden en jonge hoogbegaafde programmeurs.
De twee titels waar men zich vervolgens op richtte, bleken echter het succes niet te kunnen prolongeren. Cossacks 2 flopte hopeloos en S.T.A.L.K.E.R. liep vele jaren vertraging op.
Zou de developer zichzelf overschat hebben? Was het S.T.A.L.K.E.R. project gewoon te groot en te ambitieus voor de Russen? Een technisch vergelijkbare titel, Oblivion, werd door een gerenommeerde studio weliswaar in vier jaar gemaakt maar wel met twee keer zoveel personeel.



DE POLITIEK

GSC Game World maakte een exacte kopie van het hele Chernobyl gebied en kreeg vervolgens gelijk gesodemieter met de geheime dienst die vond dat het hier om staatsgevaarlijke kennis ging. Bezoekers aan het Chernobyl complex is het ook niet toegestaan om foto's te maken van bepaalde delen van de fabriek en omgeving.

OF CHERNOBYL

niet alles is daarmee verloren want ook de gameplay speelt vanzelfsprekend een belangrijke rol.
Stalker speelt zich namelijk af in een wereld die wordt bevolkt door levensechte NPC's. Dat betekent dat andere personages in de game niet worden getriggerd door een script maar dat ze echt hun eigen leven leiden. Sterker nog, het is zelfs mogelijk dat een van de andere Stalkers die door de computer bestuurd worden, het spel uitspeelt terwijl jij nog met nieuwe wapens aan het klootviolen bent. Een paar jaar terug was dat opzienbarend, nu kennen we het onder andere van Oblivion.



te schreeuwen dat het allemaal wel goed komt met de shooter uit Kiev.

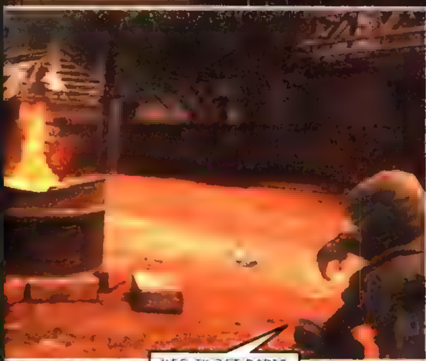
GEEN BEWIJS

S.T.A.L.K.E.R. moet ergens in maart uitkomen maar nog altijd heb ik geen overtuigend bewijs gezien dat de game daadwerkelijk bijna klaar is. Op de Gamesconvention in Leipzig kregen we alleen een zoutloze multiplayer voorgeschoteld en de preview versie die ik deze week binnen kreeg, is eerder een alpha versie die vastloopt en waarbij de meest interessante onderdelen niet aanwezig zijn, dan een voorbode voor de fantastische gameplay die ons te wachten staat.
Ik heb weliswaar vele verhalen



ik plechtig dat ik het diskje ritueel zal stuk slaan, verbranden en offeren aan de goden. Dit zal gebeuren volgens een eeuwenoude traditie die nog altijd op onze redactie in ere wordt gehouden. Het resultaat zetten we dan ritueel op internet zodat iedereen het kan zien.

> "NOG ALTIJD HEB IK GEEN OVERTUIGEND BEWIJS GEZIEN DAT DE GAME DAADWERKELIJK BIJNA KLAAR IS."



A-LIFE

A-LIFE heet dit systeem maar over hoe revolutionair het heden ten dage nog is, kunnen we geen uitspraak doen want bij de previewversie die wij onlangs opgestuurd kregen, zat slechts een briefje met de mededeling dat het A-LIFE systeem nog wordt gepolijst en gefinetuned en daarom niet aanwezig was in de testversie.
Wat overblijft is een shooter die in veel opzichten exact hetzelfde is als de gelekte code van S.T.A.L.K.E.R. die jaren geleden al op internet te vinden was. En nogmaals wil ik benadrukken dat die niet slecht is, maar het is ook niet goed genoeg om nu vol overtuiging van de daken

FANTASTISCH ONDERWERP

Ik denk dat we realistisch moeten zijn. De kracht van S.T.A.L.K.E.R. zit 'm in het fantastische onderwerp: de ramp met reactor nummer vier van kerncentrale Chernobyl en de desastreuze gevolgen die dit voor het gebied had. De GSC Game World studio zit hemelsbreed nog geen 100 km van de rampplek vandaan en reken maar dat die gasten precies weten hoe het gebied er nu uitziet.


In deze streek schijnen de huizen heel betaalbaar te zijn.

De kerncentrale en de nabije omgeving is dan ook exact gekopieerd in de game en alleen dat gegeven is al interessant genoeg om het spel in huis te halen.

gehoord en gelezen over wapens die zelf aan te passen zijn, de vrijheid die je hebt, de gemuteerde wezens die het gebied onveilig maken en de ongemakkelijke relatie die je moet onderhouden met de andere S.T.A.L.K.E.R.S., maar ik heb nog altijd geen idee of GSC al deze verwachtingen kan waarmaken.

RITUEEL

Ik geloof dat ik me wel over de verouderde graphics heen kan zetten maar een teleurstelling op het gebied van de gameplay zou ik niet kunnen verdragen. Dan verdient deze game hetzelfde lot als het tergend slechte Cossacks 2 dat ook door GSC werd gemaakt.
Mocht deze game onverhoopt toch op een teleurstelling uitdraaien en lager dan een 80 scoren dan beloof

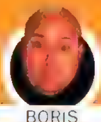

Die is 's ochtends wel effe bezig voor ie de deur uit kan...



VERWACHTING

Het is vijf over twaalf voor S.T.A.L.K.E.R. De game heeft zijn moment gemist en het is maar de vraag of gamers de verouderde graphics voor lief nemen.
Het A-LIFE systeem moet de game redden maar wij hebben nog niets gezien dat bevestigt dat dit systeem ook daadwerkelijk gaat werken. Volgende maand hopelijk de review!

+ A-LIFE systeem... als het werkt.
+ Locatie Chernobyl.
- Verouderde graphics.


BORIS

S.T.A.L.K.E.R.
PC
GSC GAME WORLD / THQ
MAART 2007

Waarschijnlijk heeft GSC het een en ander moeten aanpassen om toestemming te krijgen van de overheid. Zo is de betonnen Sarcofaag die later ter bescherming om het



complex is gebouwd niet aanwezig in de game. Volgens het verhaal speelt de game zich voor de bouw af maar natuurlijk is er meer aan de hand.

DE MAFFIA

Zakendoen in de voormalige Sovjet Unie betekent zaken doen met de Maffia. De geruchten deden al een tijdje de ronde maar toen THQ aan boord kwam, moesten ze eerst zorgen dat de bemoeienis van de georganiseerde misdaad stopte. Want per slot van rekening is het moeilijk om deadlines te halen als er een kleerkast achter je staat die een Glock tegen je kop houdt.

De Amerikaanse THQ medewerker die verantwoordelijk was voor het toezicht op het project en met behoorlijke tegenzin naar Kiev was verhuisd, bevestigde de maffia geruchten doodleuk tijdens een interview op de Gamesconvention in Leipzig.



HEATSEEKER

BORIS SLAAT Z'N VLEUGELS UIT

Boris is de enige op de redactie die in FlightSimulator een Boeing 737 kan landen dus dachten we dat ie ook wel blij zou zijn om Heatseeker te mogen previewen. We hebben het niet gevraagd maar de game gewoon door zijn brievenbus gegooid.

"DE ACTIE IS VAN EEN VOORSPELBAARHEID DIE ZELFS WIJ HIER OP DE REDACTIE NAUWELIJKS AANKUNNEN."

Het komt niet [illegible] echt zit te wachten op een Codemasters game maar voor het eerst sinds Colin McRae Rally '04 verscheen er een glimlach op mijn gezicht toen er een Codemasters enveloppe door de bus viel. Daarna werd ik gelijk teleurgesteld toen bleek dat niet de Nintendo Wii-versie van Heatseeker in de verpakking zat en met een zure smoel liep ik naar het test[illegible] PS2 debug af te stoffen en aan te sluiten op ons gloednieuwe 46" Full HD LCD scherm.
Het is natuurlijk wel even slikken om zulke oudbakken graphics te zien op zo'n mooi scherm maar dat neemt niet weg dat Heatseeker ook op de PlayStation 2 het een en ander te bieden heeft.



KONING ZONDER KROON

Heatseeker is regelrecht uit hetzelfde vaatje getapt als bijvoorbeeld Ace Combat maar de poging om de ongekroonde koning van het straaljager genre naar de kroon te steken, is niet echt gelukt.
Grafisch gezien is het spel weinig interessant en ook de actie is van een voorspelbaarheid die zelfs wij hier op de redactie nauwelijks aankunnen.
Natuurlijk zijn er de verschillende [illegible] F22, de F15 en de F35, en de bad guys vliegen in de Russische SU-47. Daarmee heb [illegible] een beetje verklapt dat de boeven in deze game bestaan uit een stel extreem goed bewapende rebellen die moeiteloos honderden [illegible]

MISCHIEN DE WII

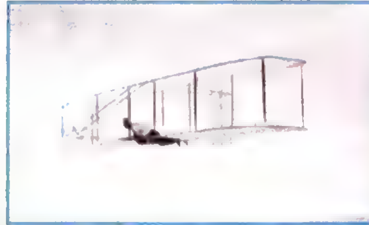
[illegible] van deze game. Tel daarbij op dat je het spel [illegible] onder de indruk was van deze titel. Toch ben ik wel benieuwd naar de Wii-versie van het spel. Die ziet er in de eerste [illegible] heel erg strak uit, zo [illegible] den constateren. [illegible] plaats is de [illegible] aan de Wii [illegible] controller. Dat betekent dat je de straaljager bestuurt door [illegible] naar het scherm en dat zou [illegible] zijn maar daar hebben we het in de review wel over.





DE NATUURLIJKE DRANG

De mens heeft een natuurlijke drang om te vliegen. Het is de drang om grenzen te verleggen en natuurlijke barrières te overwinnen. En natuurlijk om sneller dan het geluid te vliegen en dodelijke raketten af te vuren op alles wat beweegt.
Voordal dat laatste is de inspiratie geweest voor generaties aan straaljager games. Op de PC en vroeger de Amiga was het niveau van zulke games zo hoog dat je kunt spreken van flightsims maar tegenwoordig is de formule voor al dit soort games op de consoles precies hetzelfde. Je ziet het vliegtuig in derde persoon van achteren en voor de rest is het zaak om niet neer te storten terwijl je knalt op alles wat beweegt.
Een klein beetje vernieuwing zou geen kwaad kunnen en zeker nu de nieuwe generatie consoles zich heeft aangediend, wordt het tijd voor een stukje herpositionering. Misschien dat ik dan weer vrolijk word van dit soort games want nu is het allemaal echt veel te eentonig.



VERWACHTING

Heatseeker mist de broodnodige vernieuwing om echt indruk te maken. Maar misschien dat de besturing van de Wii-versie voor wat interessante momenten kan zorgen.

+ Als Topgun je favoriete film is, vind je dit dope.
+ Misschien dat de Wii-besturing iets toevoegt
- Weinig origineel.
- Ongeloofwaardig verhaal


BORIS

HEATSEEKER
PS2 / PSP / Wii
IR GURUS / CODEMASTERS
Q1 2007

VOOR NIEUWE ABONNEES

JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

+

TRUST RACESTUUR VOOR MAAR € 39,60

WINKEL-WAARDE € 44 ,95

WINKELWAARDE
12 x PU + Trust racestuur
= € 86,95

JOUW VOORDEEL BIJNA 50 EURO!

Levensecht USB-stuurwiel met gas- en rempedalen.
Solide stuurwiel, met rubber bekleed, voor optimale grip.
6 functieknoppen, 2 versnellingspoken en viewfinder in 8 richtingen.
Zeer solide constructie met stevige tafelklem.



MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN, VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622
7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00 - 21.00 UUR

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG-CARD

Exclusief voor alle abonnees!
Kijk op:
www.powerunlimited.nl/vigcard.



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in het bezit van deze exclusieve VIG-card. VIG staat voor Very Impotant Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent!

VETTE korting!

Met de VIG card krijg je korting bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:

*1 x per maand € 7,50 korting op een game naar keuze vanaf € 44,99
*± 1 x per kwartaal korting op een speciale actie (hardware/acces soires)

Check steeds de PU of www.powerunlimited.nl/vigcard voor andere acties of kortingen. De Power Unlimited VIG card is heel 2007 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd.

Ben je al Power Unlimited abonnee?
Abonnees van PU kunnen het Trust Racestuur (art.nr. 200.522) bestellen voor slechts
€ 33,75 i.p.v. € 44,95
Ga naar:
www.powerunlimited.nl/shop en bestel hem snel.



NBA 2K7

J.J. SPEELT NEXT-GEN B-BALL



NBA 2K7 KENT ONLINE EXACT DEZELFDE MOGELIJKHEDEN ALS DE XBOX 360-VERSIE

"Ik vind het behoorlijk loos om voor een preview van NBA 2K7 naar Parijs te gaan", mopperde J.J. "De game is al uit op diverse platformen". J.J. veranderde echter op slag van mening toen ie hoorde dat het hier de PS3-versie betrof.

Gelukkig bleek de reis naar Parijs niet voor niks. Oké, ik verloor op schandalige wijze het mini-NBA 2K7 toernooi, het stukje rauwe tartaar (culinair hoogstandje uit Parijs) bleek net iets te veel voor mijn tere maag zodat ik alle tegeltjes van de badkamer van het Hyatt heb verkend en KLM vlucht 2002 bleek tegen windkracht 10 in te moeten beuken zodat er meer thee op mijn kleding terechtkwam dan in mijn mond.
Maar ik heb met de PS3 gespeeld, NBA 2K7 was cool en er zitten een paar leuke vernieuwingen in!

ALLE TEAMS

Voor de n00bs: NBA 2K7 is een basketbalgame die helemaal draait om de Amerikaanse profcompetites en dus alle teams compleet aan boord heeft (want anders had het niet NBA 2K geheten).
Het bevat naast de gewone seizoensmode ondermeer een 24-7 mode waarin je jezelf kunt opwerken en online maakt het spel optimaal gebruik van de mogelijkheden. En het is goed te melden dat de PS3 online exact dezelfde functies kent als de Xbox 360. Geheel overtuigd van de kwaliteit van NBA 2K7, was ik enkel benieuwd naar eventuele vernieuwingen. En die waren er, zoals ik al eerder zei.

SHAKEN

Allereerst kun je game in 1080p spelen. Fantastisch, alleen ik zag het niet. Categorie lekker belangrijk dus.
Ten tweede bezaten de spelers meer signature moves. Iets wat ik toejuich, want hoe meer verschillende manieren er zijn om naar de basket te geraken, des te beter.
Ten derde kon je nu de vrije worpen nemen met behulp van de beweegfunctie van de Six Axis controller door feitelijk dezelfde beweging te maken als in het echt. Lijkt debiel, maar het werkt echt heel goed.
Leuk is ook dat je tegenstander de boel kan opfokken door zelf ook te gaan shaken, met als gevolg dat het beeld trilt.
Tot slot kan je de PS3-versie met z'n tienen tegelijk spelen (ieder een man). Met het ego gedrag online ben ik echter bang dat dit een hele frustrerende mode kan gaan worden.





PS3 VS XBOX 360

[illegible]




Zoals we vroeger thuis na het poepen altijd zeiden: "het was weer een volle bak".

SIX AXIS MET TRILFUNCTIE?

In de Amerikaanse handleiding van NBA 2K7 staat een fout. Er staat dat je het hart van de speler kan voelen via de controller. Helaas is het enige dat je aan de Six Axis voelt, dat ie licht is. Hoe kwam die fout tot stand? Volgens 2K heeft Sony de ontwikkelaars pas heel laat verteld dat de Six Axis geen rumble zou bevatten. In de haast is men toen vergeten de tekst aan te passen. De late mededeling is volgens 2K ook de reden dat veel games halfhartig de beweegfuncties van de Six Axis gebruiken.

VERWACHTING

De NBA Live-serie van EA zal bij de launch van de PS3 ontbreken maar ik weet nu dat we in ieder geval één toffe basketbalgame kunnen verwachten.

+ Zelfde PS3 online functies als 360.
+ Beste b-ball serie!
+ Vrijeworpen nemen met Six Axis..



NBA 2K6
PS3
2K SPORTS / TAKE 2
MAART 2007

NBA STREET HOMECOURT

NBA Street is, na er een jaartje tussenuit geknepen te zijn, helemaal terug. Volgens J.J. heeft dat jaartje rust de game goed gedaan.

"ALS DIT GEEN VET DEEL UIT DE NBA STREET SERIE WORDT, GA IK OP KORFBAL... IN EEN ROKJE."



Toen EA een aantal jaren terug voor het eerst een sportgame 'opleukte' opdat de actie vetter zou worden, was ik zwaar verrast. In mijn optiek kon vernieuwing binnen dit genre alleen nog voortkomen uit betere graphics en meer realisme of het verbeteren van power-ups en het inzetten van komische karakters bij de fun-games (zeg maar de Mario Tennis-achtigen).
NBA Street (en later NFL Street en FIFA Street) bewezen dat het ook anders kon. Sport kon ook leuk zijn



als een game het realistische uiterlijk van een sim behield, maar de acties en beleving van de sport uitvergrootte. Hoger springen, harder schieten, heftiger tackelen, beestachtiger blokken... daar overheen een uiterst cool sausje en voila: een nieuwe genre was geboren.

FRISSE START

Een jaartje rust heeft NBA Street goed gedaan. Deel V3 kwam gewoon te snel na deel 2 en bracht veel van hetzelfde, ook was de game eendimensionaal.
NBA Street Homecourt maakt z'n frisse start mede dankzij de power van de Xbox 360 (en straks de PS3). De wat meer cartooneske animatie is weg, en in plaats daarvan rennen realistisch ogende topspelers uit de NBA over de courts... in de zesde versnelling.
De dunks, de moves, de acrobatiek, de blocks, het uiterlijk van de spelers, de sfeer op de courts, het dendert allemaal je kamer in. Sommige dunks zijn zo hard, dat je er bang van wordt.
Ook de vibe in de game is super.

SKILLZ

Qua gameplay is, afgezien van de vele nieuwe moves en dunks, eveneens wat fundamenteels veranderd: de game draait meer om skillz. Waar het accent voorheen vooral op 'cool' scoren lag en je dus vooral stoer heen en weer denderde tussen de baskets, daar kun/moet je nu ook goed verdedigen. Wat er eindelijk voor zorgt dat een gamer met skillz zich ook kan onderscheiden van de buttonbashers die dit soort spellen altijd aantrekt.
Je kunt je opponent nu een duw geven waardoor hij de bal verliest (dat geldt omgekeerd ook voor de CPU's!), er zijn meer stealmogelijkheden en ook de alley-oop en de Gamebreaker zijn verdedigbaar. Ook is het tof dat je de Gamebreaker kan uitzetten en enkel middels dunks en moves uitmaakt wie de beste is.
Al met al een prachtige knieval naar gamers die deze niet-serieuze variant van basketbal serieus willen nemen.



MEER STREET!!!

Ik heb het altijd vreemd gevonden dat er niet meer 'street games' zijn verschenen, afgezien van de drie 'Noord-Amerikaanse' sporten. Ik weet er namelijk nog wel een paar.
Korfbal Street: Tegenstanders met hun knar tegen de paal ketsen, eindelijk dunken en als bonus een cameraview onder de rokjes van de chicks.
Topspin Street: Met Sharapova helemaal los gaan op Federer. Zal die sport zeker goed doen.
Virtua Pool Street: Moet jij eens opletten wat je allemaal met een keu kan doen.
Moto GP Street: Iedereen doet het toch al online, dus waarom nu niet legaal: opponenten van de motor aftrappen en 'tackles' maken met een 500 CC machine.

CHICKS DIE OVER JE HEEN GAAN

Naast alle topspelers uit de NBA (met eigen moves!) zit er ook een damesteam in deze game: team WNBA (de NBA voor dames). Pas op als je tegen ze speelt. Weliswaar is het tof om de chicks in hun tanktops te dollen maar besef wel dat niets zo pijnlijk is als een lady die over je heen dunkt. En ze hebben skillz!



VERWACHTING

Als dit geen vet deel uit de NBA Street serie wordt, ga ik op korfbal... in een rokje.

- + Doldwaze doordenderende dunkactie.
- + Doordacht.
- + Dope!


J.J.

NBA STREET HOMECOURT
XBOX 360 / PS3
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
23 MAART 2007

THE CLUB

STEVEN ZIET SEGA EINDELIJK WEER SCOREN

Denk je aan Bizarre Creations dan denk je aan snelle auto's en kudos, maar binnenkort zal ook razendsnelle shooter actie aan het repertoire van de ontwikkelaar van Project Gotham Racing worden toegevoegd.



Toegegeven, ik had nog nooit van The Club gehoord maar een bezoekje aan het internet leerde mij dat het een third-person shooter betrof met een soort van gangster-soldaten, althans, zo kwam het artwork van de personages op mij over.

zien. De personages zien er levensecht uit, met verschillende gezichtsanimaties en positionering van de handen afhankelijk van je actie. Zelfs de wapens bestaan uit meerdere bewegende delen.



Het feit dat de game uit de stal van Bizarre Creations komt, gaf mij wat meer vertrouwen (ik heb het niet zo op gangsters). PGR is immers een vette serie, ondanks dat het tot een compleet ander genre behoort.

ENORM

The Club is een enorm project, en dat is ook wel aan de game af te

"DE GAMEPLAY IS 'RUN AND GUN' VAN HET ZUIVERSTE WATER."

Aan de audio is evenveel aandacht besteed. Zo klinkt echt elk type ondergrond of materiaal anders als je er op rent of er een kogel tegenaan knalt.

De gameplay daarentegen is 'run and gun' van het zuiverste water. Sterker nog, je moet echt door de levels heen 'racen'. Als je een kill maakt, begint er namelijk een meter te lopen. Maak je de volgende kill voordat deze meter leeg is dan wordt elke score verdubbeld. Schiet je vervolgens weer iemand neer voordat de meter leeg is dan gaat deze score multiplier naar drie, enzovoort. Naarmate de multiplier toeneemt loopt de meter sneller leeg en wordt de druk om je volgende kill te maken groter. Verder zijn er nog factoren die bepalen hoeveel punten een kill waard is, zoals afstand, geraakt lichaamsdeel, speciale bewegingen enzovoort.

FIGHT CLUB?

De titel deed mij meteen denken aan de film Fight Club, en gezien het verhaal van The Club is dat ook geen gekke vergelijking.
Er is een grote geheimzinnige internationale organisatie bestaand uit drug lords, maffiabazen, Hollywood sterren, presidenten en ander uitschot. Deze organiseren wedstrijden waar de deelnemers door hordes kanonnenvoer moeten knallen. En je raadt het al, jij speelt als één van deze tegenstanders. Er is overigens geen overduidelijke held, maar je zult de keuze hebben uit meerdere stoere types.
Een loslippige programmeur liet mij weten dat dit er ongeveer tien zouden worden. Deze zullen ook allemaal anders spelen, maar over deze verschillen deed men nog erg geheimzinnig.

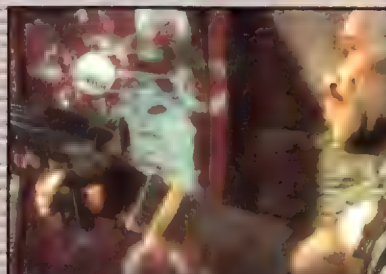




RAGGEN

Een level kun je eigenlijk beschouwen als een racetrack. Je moet de plaatsing van alle vijanden leren, evenals de plek van power-ups en andere secrets, en zo in een perfecte lijn al knallend door de levels heen raggen.

Over de multiplayer wilde men nog niets kwijt, behalve dan dat deze heel uitgebreid en vet gaat worden, natuurlijk.



Nou ja, hij steunt in ieder geval het anti-aidsfonds.

SEGA IN DE

Ik moet eerlijk bekennen dat ik het idee had dat Sega een beetje vergane glorie was. Sommige van hun oude franchises hebben immers nog geen succesvolle manier gevonden om hun gameplay naar de huidige 3D standaard te vertalen (Sonic, Altered Beast, etc.). En los van een sporadische verrassing (Yakuza, Super Monkey Ball) hebben ze de laatste jaren niet veel bijzonders uitgebracht. Echter, na het zien van Sega Rally en The Club heb ik het idee dat Sega zijn draai aan het vinden is in de moderne videogame wereld

VERWACHTING

Met een sterke multiplayer mode, en de aard van de singleplayer mode, heeft The Club de potentie om ongekende replay value te bieden.

+ Originele insteek.
+ Veel aandacht voor detail.
+ Hectische actie met nadruk op snelheid.
- Mogelijk is de singleplayer iets aan de korte kant.



STEVEN

THE CLUB
PS3 / XBOX 360 / PC
BIZARRE CREATIONS / SEGA
VERWACHT: NNB

SEGA RALLY EUROPE

Ooit was Sega Rally een grote naam binnen het race-genre… maar dat is inmiddels alweer zo'n tien jaar geleden. Het meest recente deel, Sega Rally 2006, heeft zijn geboorteland Japan zelfs nooit verlaten. Met dit eerste next-gen racing spektakel heeft Sega echter grote plannen, zo vond Steven in Londen uit.

> "LEKKER SIMPELE RACEACTIE DIE MET NAME TEGEN ANDERE SPELERS TOT ZIJN RECHT KOMT."

Ik heb vroeger heel wat guldens in de Sega Rally kasten laten verdwijnen. De eerste twee delen waren immers grafisch gezien technische hoogstandjes en bovendien erg leuk om te spelen. Ook kwamen deze games uit in de periode van het succes van Daytona USA, die van Sega de ongekroonde koning van de arcade racers had gemaakt.
De tijd was dus rijp voor een spectaculaire maar tegelijk toegankelijke racegame. En de formule van aan elkaar geplakte kasten voor de onderlinge multiplayer actie deed het natuurlijk goed in een tijd dat de arcade nog een gezellige hang-out was.
Hoe anders is dat in het jaar 2007, waar racegames worden voorzien van de meest gedetailleerde tuning opties die zowel het uiterlijk als het rijgedrag beïnvloeden. We hebben games met een zieke hoeveelheid auto's, banen, en spelmodes.
Kan de oude gouden formule van Sega Rally op tegen de moderne gameplay? Of is die formule inmiddels achterhaald?

POTENTIE

Laat ik die vraag maar meteen beantwoorden: de oude gameplay blijft zo goed als gehandhaafd maar aan de hand van de demo die ik heb gespeeld, denk ik dat deze titel weldegelijk potentie heeft.
Je kunt de game namelijk het beste vergelijken met een titel als Motor Storm. Lekker simpele raceactie


Volgens mij is Steven zonder het te vertellen, stiekem naar Colin McRae Dirt geweest!

die met name tegen andere spelers tot zijn recht komt. Sterker nog, als je geen internetverbinding hebt en slechts in het bezit bent van één controller dan denk ik dat Sega Rally niets voor jou is. Het is geen Project Gotham Racing of Gran Turismo; de gameplay draait echt om nek aan nek races tegen andere spelers.
De physics zijn niet gemaakt om seconden van je beste rondetijd af te schaven.

NEXT-GEN

Sega Rally is een game die de sterke kanten van Sega als ontwikkelaar accentueert. De gameplay van dit nieuwste deel lijkt namelijk op het eerste gezicht even toegankelijk als de gameplay van de voorgaande delen, maar de aankle-ding is onmiskenbaar next-gen. En dat is een mix die Sega soms knap weet neer te zetten.

21E EEUW

(al is het alleen al als uitgever). Beide titels zijn op het gebied van graphics en interactie met de spelwereld namelijk overduidelijk next-gen. De gameplay daarentegen is ouderwets simpel. Leuk en toegankelijk is een betere beschrijving, want de gameplay van beide games biedt genoeg uitdaging om geruime tijd zoet mee te zijn.
Sega richt zich op laagdrempelige gameplay, die zich leent voor gamesessies van zowel een paar minuten als een paar uur. Een insteek die perfect bij het bedrijf past.


Ik doe dit met mijn auto alleen op de tweede zondag in mei: modderdag.



NEXT-GEN WEGDEK

Verreweg het meest indrukwekkende gameplay-element is de invloed van de in totaal meer dan dertig auto's op de acht verschillende omgevingen. Ieder wegdek voelt wezenlijk verschillend aan (zonder in de buurt te komen van simulatie gameplay) en laat andere sporen achter op de auto.
Nog indrukwekkender zijn de sporen die de auto's op het wegdek achterlaten. Als jij door de zachte modder donuts gaat maken laat dat diepe groeven achter. Hier reageren de schokdempers van de auto's realistisch op, dus als je een rondje door ragt, hobbel je vervolgens over je eigen sporen.
Als de sporen met de weg meegaan is het echter soms slim om er juist in te gaan rijden, aangezien de harde grond die vrij is gekomen minder weerstand geeft dan de zachtere bovengrond.
Mocht er water in de buurt zijn dan vult deze de groeven netjes op, en als je er doorheen rijdt, spoelt dit element de auto weer een beetje schoon.
Sega heeft oog voor detail.




Na de race wel jullie kontjes afvegen, hè.

VERWACHTING

Old school fun in een nieuw jasje. Sega Rally wordt een heerlijke arcaderacer die met name tegen andere spelers tot zijn recht gaat komen.

+ Spannende nek aan nek races met zes auto's.
+ IJzersterke online game, die zich perfect leent voor snelle potjes.
+ Superrealistische effecten op omgeving auto's.
− Arcade gameplay minder geschikt voor singleplayer.


STEVEN

SEGA RALLY EUROPE
PS3 / XBOX 360 / PC
SEGA RACING STUDIO / SEGA
VERWACHT: NNB

DEF JAM: ICON

Het VNU-gebouw trilt op z'n grondvesten en op de verdieping onder ons testhok komt gruis van de plafonds... Is Jeroen nou nog steeds in de weer met Guitar Hero 2? Nope; het is Maarten die Def Jam: Icon speelt.



En die is voor het in drieën zagen van m'n auto!

De Def Jam serie deed het best aardig, maar EA heeft er toch voor gekozen om in Def Jam: Icon (DJI) een grote rol toe te bedelen aan een geheel nieuw ingrediënt: muziek! Vreemd is dat niet want Def Jam draaide immers om vechten met rappers. In DJI moeten deze vechtersbaasjes gebruik maken van hun timing en ritmegevoel.

HULP VAN DE CARWASH

Ik zal het je uitleggen. Op de vechtlocatie bewegen en reageren allerlei objecten op de beats van de muziek. Zo was ik met Ludacris aan het vechten tegen Big Boi bij een benzinestation (dat in de fik stond!). In het begin viel het me niet eens op dat bepaalde voorwerpen op de muziek meebewogen (je focust je immers op de vechtende mannetjes met veel te grote broeken), maar op een gegeven moment bemerkte ik dat elke keer op de maat van een lage bass zo'n grote rol van de autowasstraat naar voren klapperde. En daar kun je dus gebruik van maken, want als je zorgt dat je tegenstander op zo'n moment voor de wasstraat staat, krijgt hij een vette klap voor z'n kanis. Hatseflats!



VRIEND OF VIJAND

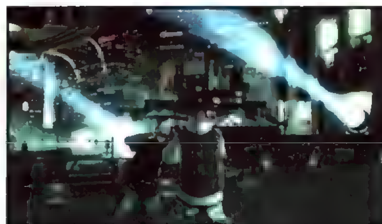
Zo zijn er nog veel meer voorwerpen die reageren op de muziek en je kunnen helpen om je opponent het leven zuur te maken. Zo stonden bij eerder genoemd benzinestation een paar benzinepompen in de fik en toen ik Big Boi op het juiste moment tegen zo'n brandend gevaarte gooide met de analoge stick, werd hij getrakteerd op een dikke explosie, een brandende reet en werd hij een eind door de lucht geslingerd!


Rappende benzinepomphouders vatten het verkeerd op als je een volle tank betaalt met 50 cent.

> "IK VOELDE ME NET DE HULK!"

MIX DIE SHIT

Big Boi is na zo'n dreun een beetje in de war en op die momenten kun je de muziek gaan mixen. Ludacris voelt zich het lekkerst als zijn eigen muziek opstaat en dat heeft grote invloed op z'n vechttempo. Als je de LB button indrukt, activeer je een soort draaitafel en door met de analoge sticks de muziek goed te mixen, zet je je eigen plaat op. Een vette boost en een door het lint gaande Ludacris is het gevolg. Ik voelde me net de Hulk!



EA CHICAGO

In verschillende opzichten deed Icon me aan Fight Night denken. Zo maak je met het vechten gebruik van beide analoge sticks en zie je geen metertjes of andere shit in beeld. Het is eigenlijk net een uit de hand gelopen videoclip. Je kunt aan de verrot geslagen smoelwerken zien wie er het slechtst aan toe is. Het is trouwens niet zo gek dat DJI een beetje op de boksgame van EA lijkt; ze komen namelijk beide uit de EA Studio Chicago.

BITCHFIGHT

Het lijkt me echt lachen als er ooit een popvariant van deze game op de markt zou komen. Stel je toch eens voor dat je met Christina Aguilera die mayonaisekop van Britney Spears helemaal plat kunt stampen... met stiletto hakken natuurlijk!

VERWACHTING

Mijn eerste kennismaking met Def Jam: Icon beviel me zeer goed. Ik betrapte me er menigmaal op dat ik zat mee te deinen op de bassline van de nummers om mijn aanvallen zo goed mogelijk te timen. Een game om naar uit te kijken.

+ Ziet eruit als een juweeltje.
+ Een hele nieuwe ervaring.
- Het blijft vechten met rappers.
- Het moet allemaal nog soepeler worden.


MAARTEN

DEF JAM: ICON
XBOX 360 / PS3
ELECTRONIC ARTS
1 - 2 SPELERS
Q4 2007

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP

J.J. RIJDT Z'N EERSTE PS3 GRAND PRIX

Kwam dat even goed uit: de allereerste game die J.J. op zijn gemak op de PS3 kon spelen, was er eentje uit z'n favoriete genre. Een goed begin dus?

Een aantal jaren terug waren er nog meerdere Formule 1-series op de markt. Vandaag de dag is dat er nog maar een, en die zit nu in de PS3. De reden voor de neergang is tweeërlei: de licentie is duur en de games waren meestal te moeilijk voor de gewone man die graag de virtuele Schumi uithing. En de meeste uitgevers prefereren nu eenmaal games die aan een breed publiek te verkopen zijn.



> "DE GAME IS PITTIG EN DAT VIND IK EEN DAPPERE KEUZE."

WERKEN

Daarom was ik ook blij verrast (racen kan me niet pittig genoeg zijn) toen ik merkte dat als je de rem- en stuurhulp uitzette in Formula One Championship, je behoorlijk moest werken om de auto op de baan te houden. Of beter gezegd, als je niet op de juiste plekken op de juiste manier remde, dan kwam je gelijk in de problemen. En met het schademodel aan moest je echt van de achterkant van de CPU's afblijven, anders was je neusje weg. Sony, hulde! En dat vlak rond een launch. Eigenlijk hoort het natuurlijk ook zo. F1 is gewoon rete-moeilijk, dat mag je niet versimpelen. Fok al die neppe Need for Speed-gasten die onder racen alleen gassen verstaan.



(Door: **Cazzaa**)
Duidelijk de F1; allemaal op een kluitje.

Racen is je auto zo optimaal mogelijk over een circuit sturen en als je daar geen gevoel voor hebt, dan... dan ga je maar Need for Speed spelen. Kun je lekker bumperbouncen tegen die fijne glazen kleuterwallen langs de kant.

DAPPER

F1C is pittig en dat vind ik een dappere keuze. Tijdens het Grand Prix-seizoen zul je met een van de 22 deelnemende coureurs de achttien circuits moeten zien te tackelen. En iedereen die de Formule 1 een beetje volgt, weet dat stuurmanskunst een absolute vereiste is om te winnen.



(Door: **Scuderia**)
Ik krijg de schijt van al dat Button-bashen.

Veel circuits hebben in het echt weinig tot geen plekken om in te halen en dus is dat in de game ook zo. Goed kwalificeren en goed de circuits 'lezen' is dan ook een vereiste om clean te winnen. Ik gebruik hier bewust het woord 'clean' omdat winnen zonder illegale moves echt vanuit jezelf moet komen. Hele stukken afsnijden door de grindbak of inhalen onder de gele vlag waren gewoon mogelijk in de versie die ik speelde. Ik mag bidden dat dit straks verdwijnt, want anders mag je bovenstaande mooie woorden meteen vergeten en flikker ik het schijfje zo het Spaarne in. ✪



(Door: **doubleuj**)
Sinds wanneer rijdt Marianne Webber in de Formule 1?

SEIZOEN 2006 IS ZOOOOO 2006

De versie die ik speelde bevatte nog de rijders van het seizoen 2006, oftewel Michael doet nog mee en Spyker is nog in Russische handen. Ik weet niet of dit nog aangepast gaat worden. Ben bang van niet aangezien men de PS2-versie als basis heeft gebruikt en de game snel klaar moet zijn voor de Amerikaanse markt. En Amerikanen zal het allemaal aan hun big fat ass roesten, want die vinden in overgrote meerderheid dat F1 iets voor pussies is.



HOE NEXT-GEN IS FORMULA ONE CHAMPIONSHIP?

GRAPHICS: Erg mooi, maar niet wereldschokkend. Next-gen zijn de glimmende bolides, vette crashes en het ontbreken van pop-up. Old school is het publiek langs de kant dat uit sprites(!) bestaat en een wel erg lege pits.
A.I.: Prima, van DTM-niveau, wat betekent dat CPU's uitwijken als jij ze afsnijdt. Sony, laat deze A.I. vooral aan Yamauchi zien, wie weet doet hij er eindelijk eens iets mee in Gran Turismo.
SOUND: Niet bijzonder.
ONLINE: Voorlopig 22 man online, waarvan 11 echte mensen, de rest CPU's. Sony streeft naar 22 echte mensen.
GAMEPLAY: F1 is F1, je kan er niet opeens 46 wagens in stoppen of explosies aan toevoegen. De 22 wagens gaan niet ten koste van de framerate (heb ik wel eens anders gezien) en het gevoel van snelheid is prima. Dit genre heeft het gewoon niet in zich om next-gen gedrag te tonen.

VERWACHTING

Misschien niet de meest next-gen-achtige game op de PS3, maar het belooft een hele strakke te worden.

- \+ Goed gevoel van snelheid.
- \+ Prima besturing.
- − Verkeerd seizoen.



J.J

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP
PS3
SONY / COLUMBIA TRISTAR
MAART 2007

THE LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

JAN MAG GEEN ORC ZIJN

J.R.R. Tolkien's universum is natuurlijk de ultieme fantasy setting voor een epische online multiplayer game. Alleen, zo vroeg Jan zich af, komt deze LotR MMO niet veel en veel te laat?

Er zijn inmiddels behoorlijk wat LotR games verschenen. De hack & slash games van EA waren voor hun tijd opwindend maar simpel. De RTS games van datzelfde EA slaagden er al stukken beter in om de sfeer en de grootsheid van de Tolkien legendes tot leven te wekken.
Toch, tijdens mijn eerste stapjes in Shadows of Angmar voelde ik me voor het eerst echt onderdeel uitmaken van die prachtige wereld die ik heb leren kennen via de boeken en later de films.



ERIADOR

De game focust zich voorlopig niet op heel Middle-Earth maar brengt eerst Eriador tot leven; de regio waar The Fellowship of the Ring zich hoofdzakelijk afspeelt. De andere regio's staan uiteraard wel in de planning via updates en de onvermijdelijke add-ons.
Grafisch is het spel zeer gestileerd met volle kleuren, gedetailleerde personages en herkenbare details. De sfeer tijdens mijn eerste kennismaking wist de juiste snaar te treffen.

SKILLS & TRAITS

Je speelt met een van de vier rassen (mens, dwerg, elf en hobbit) en na een tutorial begint je ultieme queeste - in totaal zijn er meer dan 1300(!) aldus de makers - en trek je de wijde wereld in.
Het spel laat zich herkenbaar besturen en zal voor weinig spelers problemen opleveren. Toch gaan onder het toegankelijke karakter behoorlijk wat lagen schuil.
Je kunt kiezen uit zeven verschillende klassen en die aanvullen met honderden vaardigheden. Deze skills zijn op hun beurt weer te pimpen met eveneens honderden traits.
Ben je ver genoeg gevorderd dan kun je je aansluiten bij tijdelijke Fellowships en nog later in de game worden dat kinships; SoA's versie van guilds.

HOOP

Je kunt helaas niet met Frodo of Gandalf spelen, wat ook wel weer logisch is aangezien vrijwel iedereen dat dan zou willen. Wel maakt de bekende cast zijn opwachting middels cutscenes, dramatic moments en ingebedde verhaallijnen en queesten. Hetzelfde geldt voor de bekende en minder bekende bad guys.

Kom je in een gebied waar een opperboef huishoudt dan zullen de randen van het beeld gaan trillen en je personages rood aanlopen. Deze "dread" zuigt health van je op en je skills zullen minder goed functioneren.
Anderzijds kun je ook in contact komen met "hope" wanneer je bijvoorbeeld Gandalf tegenkomt. Dan stijgt je moraal en stamina en voel je je krachtiger worden. Dit hope/dread systeem duikt zo nu en dan op in de game.

TE LAAT?

Natuurlijk had er een LotR MMORPG uit moeten komen toen de LotR hype nog in alle hevigheid woedde. Nu voelt het een beetje als mosterd na de maaltijd.
Tegelijk hebben we hier te maken met het ultieme fantasy universum waar Blizzard zelf de mosterd vandaan heeft gehaald voor haar eigen WarCraft serie. En als er één franchise is die de potentie heeft om in dit genre succesvol te worden, dan is het LotR wel natuurlijk.

"VOOR HET EERST VOELDE IK ME ECHT DEEL UITMAKEN VAN DE WERELD VAN TOLKIEN."






Die nazgûl zijn een ook te paard een ware nachtmerrie.

WHITE COUNCIL STOPGEZET?

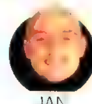
Lange tijd werd de RPG The Lord of the Rings: The White Council van Electronic Arts gezien als potentiële Oblivion killer. Echter, geruchten gaan dat de ontwikkeling van het spel stopgezet is. Projectleider Steve Gray zou Electronic Arts verlaten hebben.
Eeuwig zonde, want het artwork van de officiële website (www.ea.com/lotr/white_council) zag er heel goed uit. EA heeft zelf nog niet gereageerd maar waar rook is, is vuur.



VERWACHTING

Met het aankomende Vanguard, Chronicles of Spellborn, Age of Conan en Warhammer Online, alsook de gevestigde namen Guild Wars en WoW, vraag ik me af hoeveel ruimte er is voor nóg een MMO. Tegelijkertijd zijn er natuurlijk miljoenen LotR fans, en die krijgen met Shadows of Angmar wel de mogelijkheid Middle-Earth te beleven als nooit tevoren.

- \+ Grafisch dik in orde.
- \+ Toegankelijk, doch uitgebreid.
- \+ Ingebed in de verhalen van The Lord of the Rings.
- − Je kunt niet met The Fellowship of de bad guys spelen.


JAN

LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
PC
TURBINE / CODEMASTERS
24 APRIL 2007

INFERNAL

Infernal's previewcode zette Jan nog niet direct in vuur en vlam maar er waren wel momenten dat hij het aangenaam warm kreeg van zijn eerste speelsessie met deze game van Nederlandse bodem.

Het lijkt dan eindelijk z'n beslag te krijgen: Playlogic brengt binnenkort onder de vlag van Eidos een aantal in potentie degelijke spellen uit. Het werd ook godbetert een keer tijd. Want hoe lang kun je games blijven aankondigen en keer op keer weer uitstellen?
Infernal lijkt zowaar aan het einde van zijn ontwikkelfase gekomen te zijn want de previewcode die ik speelde was redelijk stabiel. Ik hoop dat de makers de tussenliggende tijd nog even goed gebruiken om de A.I. van de vijanden onder handen te nemen want wanneer er meerdere tegelijk ten tonele verschijnen, zakt de computerintelligentie af en toe flink door het ijs. En dat is raar want als je een op een met ze in een vuurgevecht belandt, doen ze wel behoorlijk goed hun ding.

FALLEN ANGEL

Hoofdpersoon in Infernal is de gevallen engel Ryan Lennox die vroeger in dienst was van God's secret service (The Etherlight). Lennox is echter overgelopen naar de concurrent, inderdaad, Satan himself.



Mijn eerste indruk van Ryan - type good cop went bad - was wat dubbel. Ik vond het nogal een inwisselbare held. Inmiddels hebben de makers hem iets getweaked en ziet hij er met zijn baardje en tatoeages net wat stoerder uit. Zijn acties waren al behoorlijk stoer en laten zich lekker soepel uitvoeren in sfeervol verlichte levels.
Met name je demonische krachten stelen de show waarbij een verkapte bullet-time en telekinese geen schokkende vernieuwingen zijn maar je wel aangenaam laten stoeien met vijanden, hetgeen nog eens versterkt wordt door het gebruik van Ageia PhysX, waardoor kisten, tonnen en vijanden nog realistischer vallen en reageren op de zwaartekracht.

LAF MAAR DOELTREFFEND

Als helper van de Hel speel je letterlijk met vuur en kun je je vijanden (naast het bekende wapentuig en hightech spygadgets) aanvallen met vuurballen en omver blazen. Voortdurend hangt er dan ook een zweem van vuur om je heen. Deze witoranje gloed zie je ook terug wanneer je teleporteert; je kunt namelijk vliegensvlug naar een punt in de omgeving "warpen" daar een paar seconden blijven en snel weer terugkeren naar je oorspronkelijke plek. Een ideale move om je vijanden mee te verrassen en een laf maar doeltreffend schot in de rug te geven. Hé, een duivel hoeft het niet netjes te spelen, nietwaar? Binnenkort vertel ik je of deze game duivels goed is of dat het een enkeltje open haard wordt...



Uit al die affaires bij de marine blijkt dat er meer wordt geneukt dan gevlogen en gevaren. Ik stel dan ook voor vliegdekschepen, gewoon dekschepen te noemen.

VERWACHTING

Infernal huisvest een aantal leuke elementen en staat grafisch zijn mannetje. Door de demonische krachten heeft deze game de potentie de grauwe middelmaat te ontstijgen.

- \+ Duivelse krachten.
- \+ Prima graphics.
- \+ Nederlands product.
- – A.I. nog vrij instabiel.


JAN

INFERNAL
PC
METROPOLIS / PLAYLOGIC / EIDOS / ATOLL SOFT
Q1 2007

SPARTA: ANCIENT WARS

Jan z'n favoriete Age of Empires game is Age of Mythology. De man heeft iets met de klassieke tijd, zowel met de mythen en sagen als met de toenmalige historische conflicten. Vandaar dat hij zeer benieuwd was naar Sparta: Ancient Wars.

Sparta speelt zich af in de periode van 500 tot 300 voor Christus. Een tijdperk waarin de Spartanen het regelmatig aan de stok hadden met de Egyptenaren en de Perzen.
Die oorlogen werden zowel ter land als ter zee uitgevochten, en vooral dat laatste is leuk omdat het glinsterende water in deze game zo mooi is, dat je je haar er in kan kammen. Lekker belangrijk, hoor ik je zeggen. Wellicht, maar wat als ik nu vertel dat je grondtroepen aan boord van een schip kunt laden zodat die,



eenmaal aan boord, een tegemoetkomend vaartuig kunnen bestoken met regens van pijlen. Is dat niet afdoende, dan ram je de vijand frontaal en hoppen je zwaard en bijldragende soldaten naar de boot van de tegenpartij om daar verder te knokken.

KANNONNENVLEES

Sparta gaat Total War niet achterna qua aantallen soldaten – welke RTS wel, zeg ik er meteen bij – maar is wel in staat honderden hakkende en beukende eenheden op het scherm te toveren. Hierbij vloeit het bloed rijkelijk. De actie is dus een stuk bruter dan in AoE, en bovendien iets veelzijdiger aangezien je je troepen kunt aankleden met primaire en secundaire wapens en kostuumpjes. Zo kun je zwaarbewapende troepen naast kanonnenvlees positioneren. Bovendien kunnen jouw mannen de katapulten en wapens van uitgeschakelde vijanden gebruiken. Uitermate handig.

NAAR HET FRONT

In basis doet Sparta wat RTS games al jaren doen: delf grondstoffen, bouw een basis, research technieken, stoom een oorlogsmachine klaar en hup, hup, naar het front. Toch huisvest Sparta een aantal leuke aanvullingen, alsook een strijd in een tot de verbeelding sprekend tijdperk. Bovendien helpt de moderne techniek een handje waarbij physics zorgen voor wind (hetgeen invloed heeft op je vloot), de impact van katapultaanvallen goed gebruikt wordt en je balken en stenen vanaf een heuvel richting de vijand kan laten rollen.
Kortom: de strijd op leven en dood wordt er alleen maar leuker op.



VERWACHTING

Sparta gaat het wiel niet opnieuw uitvinden maar positioneert zich als een rauwere, hardere Age of Empires volgeling die bij een heleboel gamers goed in de smaak zal gaan vallen. Minder slim is het plan om deze game vrijwel gelijktijdig met Command & Conquer 3 uit te brengen.

- \+ Interessante periode.
- \+ Rauw en hard.
- – Concurreren met C&C 3.


JAN

SPARTA: ANCIENT WARS
PC
WORLD FORGE / PLAYLOGIC / EIDOS / ATOLL SOFT
MAART 2007

BAKLAP TV

Het enige gamesprogramma met ballen (letterlijk)!
Ongeveer iedere maand een nieuwe uitzending op www.powerunlimited.nl





"IK BEN BEST TROTS OP DE GODFATHER, MAAR BAKLAP TV IS GEWOON VEEL BETER."

Francis Ford Coppola in de Azeroth Bode

GAMESHOPS IN NEDERLAND

De leukste Gameshop van Nederland! ..

GAMEFREAK® FOR FREAKS ONLY

Middenhof 62 1354 EH Almere Haven T. 036 5349 337

Bmm games

Begijnenstraat 9b - 1941 BR Beverwijk - www.bmmgames.nl

PC- en Console Games.
Ruime afdeling 2e hands games
Anime, merchandise, guides en accessoires

Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



WWW.NEDGAME.NL

Al ruim 10 jaar de videogame speciaalzaak van Nederland !!

Nedgame ALTIJD PRIJS !! weken

Van 25 februari t/m 20 maart is het feest bij Nedgame, iedereen die wat besteit via onze site WINT!

Honderden coole items liggen voor je klaar zoals exclusieve promo items, T-shirts, action figures, DVD's, sleutelhangers, knuffeltjes, nedgame kortingsbonnen... maar ook maak je kans op gratis games en zelfs als klapper een gloednieuwe Nintendo Wii !!

Wat moet je doen zul je je afvragen?
Helemaal niets!
Gewoon wat bestellen via onze site en je prijs wordt direct met je bestelling meegestuurd!

*actie niet geldig op pre-orders

Reserveer nu de Playstation 3



Eindelijk is het dan zover, 23 maart komt de Playstation 3 uit in Europa!

Nu al is duidelijk dat er enorme tekorten zullen ontstaan, pre-order dus nu bij ons jouw Playstation 3 en je weet zeker dat je hem op tijd in huis hebt!

gegarandeerde voorraad !!

Nu tijdelijk GEEN verzendkosten

GRATIS op de hoogte blijven van de laatste nieuwtjes en de beste aanbiedingen?
Schrijf je dan nu in op onze site voor onze nieuwsbrief!

SUPERSTUNT !! OP=OP !!

Nintendo DS lite white



elders 149,-
bij ons 135,-

bezoek ook onze winkels

Amersfoort	Arnhemsestraat 7a
Apeldoorn	Hoofdstraat 146
Groningen	Spilsluizen 4

koop nu een spelcomputer in een van onze winkels en ontvang tot 20% korting op alle games die u gelijktijdig aanschaft

Nedgame Prijsknallers*

*geldig t/m 15 maart, op=op

Gamecube

Animal Crossing	29,99
Metroid Prime 2	19,99
Super Smash Bros.	29,99
Mario Party 5	29,99
The Sims Erop Uit	14,99
Fifa Street	19,99
Fifa 2006	19,99
Shrek Super Slam	19,99
Need for Speed M.W.	19,99
Pac-Man World 3	29,99

Nintendo DS

Sonic Rush	19,99
Fifa 2006	19,99
Rayman DS	19,99
The Sims 2	19,99
The Urbz	19,99
Scooby Doo Unmasked	19,99
Burnout Legends	19,99
Ridge Racer DS	19,99
Tak 3 Great Juju Chal.	19,99
Alex Rider	19,99

PC Games

Counter Strike Anthol.	14,99
Battle for Middle Earth 2	14,99
Medal of H. Warchest	14,99
Diablo 2	9,99
Rollercoaster Tycoon 3	14,99
Call of Duty Deluxe	14,99
Warcraft 3	14,99
World of Warcraft	19,99
Guild Wars	29,99
The Sims Deluxe	14,99

Playstation 2

Final Fantasy 10	24,99
Final Fantasy X-2	24,99
Kingdom Hearts	24,99
We Love Katamari	29,99
Metal Gear Solid 3	19,99
Castlevania Curse of D.	29,99
DTM Race Driver 3	19,99
Tourist Trophy	19,99
Formula One 2006	19,99
Soul Calibur 3	19,99

Sony PSP

GTA Vice City Stories	34,99
GTA Liberty City Stories	34,99
Pro Evolution Soccer 5	29,99
Burnout Legends	19,99
Juiced	19,99
Lord of the Rings Tactic	19,99
The Sims 2	19,99
Ghost in the Shell	19,99
NBA Street Showdown	19,99
Tiger Woods 2006	19,99

Xbox 360

Oblivion	34,99
Top Spin 2	34,99
Moto GP	29,99
Tomb Raider Legend	29,99
Ninety Nine Nights	29,99
Fifa 2006	19,99
Burnout Revenge	29,99
Full Auto	29,99
Rumble Roses	29,99
Ridge Racer 6	29,99

Tevens DUIZENDEN supervoordelige gebruikte games altijd met 3 maanden garantie !!

GRATIS GHOST RECON FACEPLATE !!

Pre-order nu via onze site de XBOX 360 topper Ghost Recon Advanced Warfighter 2 en ontvang GRATIS een exclusieve faceplate !!



GRATIS VERZENDING !!

REVIEWS

GEWELD(IG)

Eens in de zoveel tijd laait de discussie over geweld in games weer op. Ooit begon het met Mortal Kombat (iedereen schreef Mortal Combat, ze hadden de game dus nog nooit gezien, laat staan gespeeld), vervolgens was Carmageddon het haasje (de game werd dús een succes en er zijn daarna ook vele onschuldige voetgangers expres door automobilisten overreden).
Ook nu is het item weer actueel en spelen sommige politici zelfs met het idee gewelddadige games te verbieden.
Het verband tussen geweld in games en gewelddadig gedrag is echter nooit wetenschappelijk aangetoond. Het zijn vooral moraalridders (vaak zonder enige kennis van de materie) die de gamers achter hun computer vandaan willen hebben en je liever naar de kerk zien gaan of vrijwilligerswerk zien doen in het multiculturele jeugdhonk.
Dit slag mensen was er ook ooit verantwoordelijk voor dat in Zweden pornografie werd verboden. Toen er stemmen opgingen om het vrij te geven, stonden zij op hun achterste benen. Het zou mensen alleen maar op vunzige ideeën brengen en tot seksueel geweld leiden. Toch werd ("gewone") porno op een gegeven moment legaal, en zie... het aantal seksuele delicten daalde met meer dan tien procent!
Zou het bij games ook niet zo kunnen werken? Dat gewelddadige spellen, geweld juist kanaliseren en ervoor zorgen dat velen hun agressie slechts achter de spelcomputer uitleven? Het zou al geweldig zijn als politici daar eens over zouden nadenken in plaats van altijd maar politiek correcte uitspraken te doen.



Wii NIEUWS

Ik surf op de Wii, bekijk het weer op de Wii en volg het nieuws. Ik vind het gewoon geinig om meteen als ik thuiskom, de laatste headlines te bekijken.
Jammer alleen dat nog niet alles feilloos werkt. Zo loopt de Nederlandstalige nieuwsgaring behoorlijk achter en zijn er bijvoorbeeld geen sportuitslagen te bespeuren, en dat terwijl de Engelse variant vol staat met voetbalnieuws uit binnen- en buitenland. De Nederlandstalige versie van Wii Nieuws is leeg. Geen Ajax komt goed weg, Feyenoord knokt zich naar gelijkspel of PSV weer oppermachtig...
Het is haast tekenend voor de Wii; de potentie is er, alleen is het nog wachten op de ultieme invulling.
Zo is het ook met de games. Alleen Wii Sports en Zelda wisten mij te bekoren, maar de overige spellen konden mij nauwelijks boeien. Daar zit een hele sloot games bij afkomstig van uitgevers als EA, Activision en Ubisoft, en met name die laatste laat het behoorlijk afweten. Ze wonnen vorig jaar dan wel de felbegeerde gouden PU-piek maar met games van deze kwaliteit kunnen ze die gewoon weer inleveren.
Dat legt gelijk de achilleshiel van de Wii bloot: er is potentie maar Nintendo is ook afhankelijk van andere ontwikkelaars om wat met die potentie te doen. Te vaak schieten deze studio's eerder mis dan raak.
De Wii wordt door mij dan ook vaker gebruikt als fitnessapparaat of digitale weerman dan als gameconsole...



- FINAL FANTASY XII
- CRACKDOWN
- EXCITE TRUCK
- DTM RACE DRIVER 3 CHALLENGE
- EVERY EXTEND EXTRA
- SAM & MAX EPISODE II: SITUATION: COMEDY
- MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS
- GHOSTRIDER
- WARIO WARE: SMOOTH MOVES
- PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS
- SUPREME COMMANDER
- BATTLESTATIONS: MIDWAY
- DAVID DOUILLET JUDO
- BULLET WITCH
- CHILI CON CARNAGE
- FAR CRY VENGEANCE
- CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN
- THE WARRIORS
- TEST DRIVE UNLIMITED
- DISGAEA 2
- MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
- ROCKY BALBOA
- EUROPA UNIVERSALIS III
- DYNASTY WARRIORS VOL. 2
- MICRO MACHINES V4
- SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
- SUPER FRUIT FALL
- CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

TOPSCORE



SUPREME COMMANDER

"ALS JE JE TEGENSTANDERS, HUILEND OM HUN MOEDER, NAAR HUIS STUURT, VOEL JE JE INTENS GELUKKIG."

RUNNERUP

FINAL FANTASY XII

STEVEN Z'N TWIJFELS VERDWENEN ALS SNEEUW VOOR DE ZON.



DE MUZIKAALSTE GAME!

EVERY EXTEND EXTRA

"EEN MUZIKAAL SCHIETSPEL DAT DIEPER GAAT DAN JE VERMOEDT."



DE MEEST INSPIRATIELOZE GAME

GHOSTRIDER



"VOOR EEN APPEL EN EEN EI IN ELKAAR GEFLANST DOOR ONGEMOTIVEERDE STAGIAIRES VAN EEN OF ANDER MIDDELMATIG KUT UNIVERSITEITJE."

FINAL FANTASY

Final Fantasy is voor zowel de Super Nes als de PlayStation een van de allerbelangrijkste franchises geweest. Ook op de PS2 heeft deze serie een belangrijke rol gespeeld die, nu deze console bijna aan het eind van zijn levenscyclus is, z'n climax bereikt met het twaalfde deel. Toch? Steven?

De wetenschap dat de gameplay van Final Fantasy volledig op de schop is genomen, zorgde ervoor dat ik voor het eerst in mijn leven een beetje terughoudend aan een FF titel begon. De eerste geruststelling kwam gelukkig al snel, want meteen toen ik de PS2



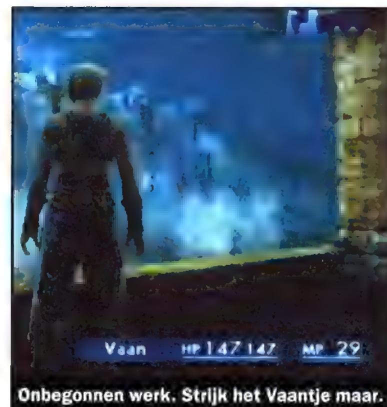
aanzette, zwelde de schitterende muziek aan en werd ik verwend met een openingsanimatie doordrenkt met de vertrouwde FF kwaliteit.

OUDERWETSE KWALITEIT

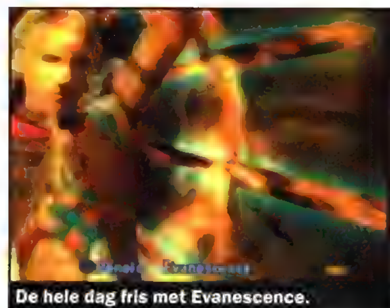
Maar laten we eerlijk wezen, over het verhaal en de setting van een nieuw Final Fantasy deel hoeven we ons nooit echt zorgen te maken. De mensen die betrokken zijn bij deze aspecten van de ontwikkeling weten ondertussen wel hoe het moet. Bovendien is wederom Yoshitaka Amano verantwoordelijk geweest voor het vormgeven van de wereld en diens inwoners. Als je in een FF review zijn naam kan noemen, is dat altijd een goed teken. Laten we dan ook meteen Nobuo Uematsu even noemen, zodat het ook meteen duidelijk is dat de muziek van de hoogste kwaliteit is. De presentatie en aankleding zijn dus tot in de puntjes verzorgd en typisch FF.

PORNO VOOR NERDS

Het is de gameplay die met dit twaalfde deel zijn verleden



Onbegonnen werk. Strijk het Vaantje maar.


De hele dag fris met Evanescence.

achter zich laat en een nieuwe weg inslaat. Althans, zo lijkt het aan de oppervlakte. Gamekings collega en mede-PU vormgever Melle beschrijft de gameplay als een soort van pornofilm voor nerds die uhm... met zichzelf kunnen 'spelen' terwijl de PS2 allemaal interessante beelden

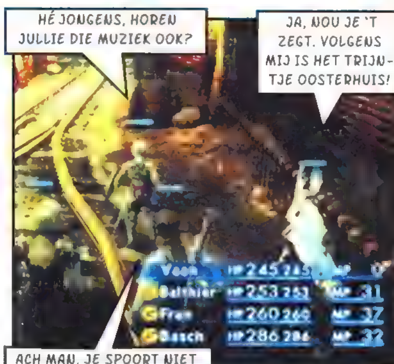
> **"DE KWALITEIT VAN DIT TWAALFDE DEEL IS BOVEN IEDERE TWIJFEL VERHEVEN."**

voor je op het scherm tovert. Nu is dat een beetje overdreven maar het is bij veel gevechten inderdaad niet per se nodig om opdrachten in te voeren, als je van te voren de globale handelingen van jouw team hebt ingesteld.

EXIT TURN-BASED

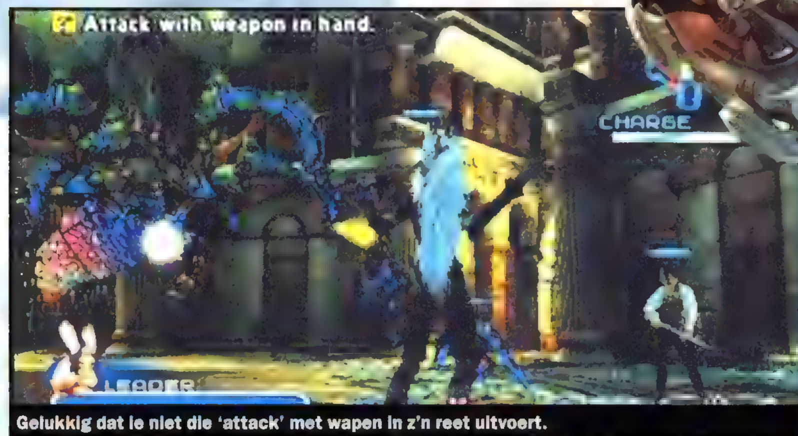
Maar nu loop ik op de zaken vooruit. Laat ik allereerst de meest opvallende vernieuwingen noemen. De turn-based gevechten en onzichtbare vijanden zijn namelijk verleden tijd. De wereld die jij verkent en waar je met inwoners praat en handelt, is dezelfde wereld als waarin je vecht, mocht je een vijand tegen het lijf lopen. Verwacht echter niet in een stad tijdens het kopen van een zwaard te worden aangevallen. De locaties waar je vecht zijn qua tijd en ruimte weldegelijk gescheiden van verhalende momenten, maar je wordt nooit meer op magische wijze spontaan naar een gevecht geteleporteerd.

Als je in FFXII een vijand tegen het lijf loopt, kun je vanuit de welbekende menuutjes een actie kiezen. Als de actiemeter is gevuld, is het personage bij wie de actiemeter hoort klaar om de actie uit te voeren. Mocht het een fysieke



aanval zijn dan wordt deze pas uitgevoerd als je naar de vijand bent toegelopen en in zijn buurt bent. Items gebruiken en magische





Gelukkig dat ie niet die 'attack' met wapen in z'n reet uitvoert.

RETURN TO IVALICE

Normaal gesproken wordt voor ieder nieuw FF deel een gloednieuwe wereld in het leven geroepen. Ditmaal reizen we echter af naar Ivalice, een setting die al eerder als basis diende voor FF taferelen.
De Final Fantasy Tactics games spelen zich namelijk ook allemaal in Ivalice af, waar het kleine land Dalmasca wordt onderdrukt door het Archadian keizerrijk.
De held Vaan en zijn gezelschap raken betrokken bij de strijd tegen de ogenschijnlijke slechteriken, om vervolgens met vele interessante plotwendingen geconfronteerd te worden. Jawel, het is weer een echte Final Fantasy.

XII

STEVEN TREKT EEN NIEUWE JAS AAN

handelingen uitvoeren, zijn vrijwel nooit locatiegebonden. De computer neemt de acties van jouw twee teamgenoten voor zijn rekening maar je kunt natuurlijk op elk moment naar hen overschakelen om zelf te bepalen wat ze uitspoken. De mogelijke keuzes, evenals de categorieën zelf (Fight, Magic, Summon, Item), zijn bekende kost. Denk hierbij aan de vertrouwde genezing en aanvallende spreuken. Kortom, allemaal traditionele gerechten die op een nieuw bord worden geserveerd.

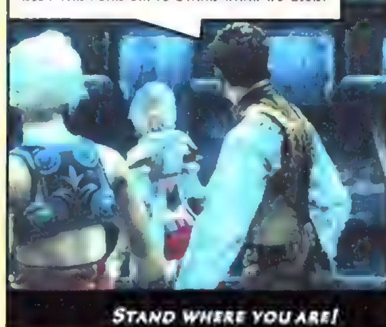
GAMBITS

Aanvankelijk was mijn grootste probleem met deze nieuwe opzet dat het strategische element verdwenen is. Ik hou van turn-based

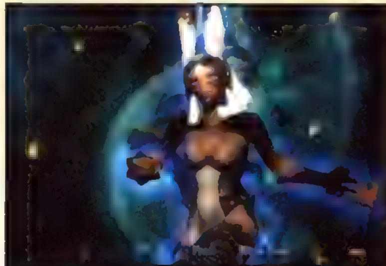
DAMMEN MET SKILLS

Ieder FF deel gebruikt een uniek systeem om de personages met het bereiken van een nieuw level van nieuwe vaardigheden te voorzien. In nummertje twaalf gebeurt dat dankzij het Licence Board.
Dit moet je zien als een groot dambord waar ieder vak gekoppeld is aan bepaalde skills. Met verkregen punten kun je een nieuw vak openen – met als vereiste dat deze aansluit op een ander vak in jouw bezit – en zo nieuwe Licences bemachtigen. Alle skills met een overeenkomstig thema zijn bij elkaar in de buurt geplaatst, zodat je wel een personage met één kenmerkende stijl creëert. Je kunt immers niet alle kanten tegelijk op.
Dit systeem werkt lekker maar het voelt wel een beetje onpersoonlijk. Dit komt omdat ieder personage op hetzelfde punt op het Licence Board begint. Je kunt dus van een klein meisje je Knight maken en van een grote stoere gast een White Mage. Vroeger lag deze taakverdeling van te voren vast.
De vrijheid om zelf te bepalen wie wat doet is fijn maar snoept wel een beetje persoonlijkheid van de personages af.




ROT OP! WIJ WAREN TOEVALLIG HELEMAAL NIET VAN PLAN OM TE STAAN WAAR WE ZIJN!

actie; een vorm van schaken waarbij het zorgvuldig plannen van je zetten een belangrijke rol speelt, evenals het anticiperen op de zetten van je tegenstander(s).
Maar als je wat verder in de game komt, stuit je op de Gambits: het gameplay element verantwoordelijk voor de uitspraak van Melle waar ik eerder naar verwees.
De computer kiest namelijk niet zomaar lukraak handelingen voor jouw team of teamgenoten maar door middel van Gambits kun je de A.I. zelf instellen.
Ik zal je de details van dit systeem besparen, maar het zit sterk in elkaar en je kunt voor al je personages bepalen hoe zij reageren in verschillende situaties. Doe je dit goed dan hoef je tijdens de standaard gevechten geen poot uit te steken en kun je genieten van jouw team dat de vijanden vakkundig uit

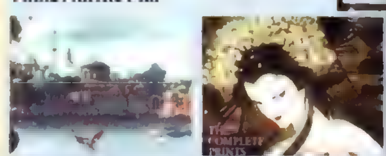

Toch eens vragen of mijn vrouw ook een keer op een zaterdagavond...

de weg ruimt, allemaal dankzij jouw geweldige planning uiteraard.

NIEUW = OUD

Belangrijke gevechten vragen uiteraard wel je volledige aandacht en zijn nog steeds behoorlijk pittig. Vroeger stelde ik altijd de

FINAL FANTASY XII



HALEN ALS

- Je kriebels in je buik krijgt als je een chocobo hoort piepen.
- Je nog steeds een PS2 aan je televisie hebt hangen.
- Je graag urenlang in je eentje verdwijnt in een magische spelwereld.

cursor zo in dat deze op mijn laatst gekozen actie bleef staan, en als ik een goede reeks acties voor mijn team had gekozen die én genoeg schade berokkende én iedereen in leven hield, dan deed ik ook niets anders dan achter elkaar de knop indrukken om zo even een paar levels erbij te sprokkelen.
Deze goed werkende reeks acties kun je nu in feite dus eenmalig instellen dankzij de Gambits, en de computer ieder gevecht laten uitvoeren zonder dat je zelf iets hoeft te doen.


Ik kan niet zo best schaken en moet bekennen dat ik nog veel rotterdam.

Als je ver genoeg afstand neemt van de nieuwe FF gameplay en dan nog eens goed kijkt, is de oude gameplay dus weldegelijk aanwezig. Je moet alleen wel van heel ver kijken eer dit duidelijk wordt, en tijdens het spelen zelf zul je de overeenkomsten niet zo snel opmerken.



CONCLUSIE

Uiteindelijk kan ik vernieuwing natuurlijk alleen maar toejuichen, ook al zal ik de oude gameplay missen. De kwaliteit van dit twaalfde deel is echter boven iedere twijfel verheven.


STEVEN

SCORE 91

Rond de veertig uur, zonder je al te veel met side-quests bezig te houden. Uiteraard kun je vervolgens nog wel uren doorbanjeren in Ivalice.

FINAL FANTASY XII
PS2
SQUARE ENIX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

12+



CRACKDOWN

Van de makers van GTA komt nu Crackdown, een game die hetzelfde oude trucje opnieuw uitvindt. Maar, zo vraagt Boris zich af, biedt dat trucje vandaag de dag nog wel kans op succes?

Dave Jones was de grote man achter DMA Design. Hij richtte het bedrijf op, bouwde met Grand Theft Auto de meest succesvolle franchise aller tijden op en verkocht het bedrijf vervolgens voor miljoenen aan het Amerikaanse Rockstar Games. Hij had met al zijn geld natuurlijk lekker op de Bahamas kunnen gaan zitten maar besloot om nog één keer te investeren in het opstarten van een nieuwe deve-



Oh nee, zo'n Brazilian Wax streepje op je kin, dat vind ik zo sick.

loper; het werd Real Time Worlds en Dave is vastbesloten om zijn hele Grand Theft Auto concept opnieuw uit te vinden.
Op dit ogenblik wordt er gewerkt aan een tweetal games die het sandbox concept (waarbij je kunt doen en laten wat je wilt in een grote open wereld) op een nieuwe manier benaderen.
Naast Crackd[illegible] dat APB, een MMO die pas in [illegible]08 zal verschijnen en zich eve[illegible] afspeelt in Pacific City, een f[illegible]tische stad die bestaat uit drie [illegible] via bruggen met elkaar zij[illegible]. De drie eilanden worden bestuurd



door drie extreem gewelddadige drugsbenden die de stad in een ijzeren greep houden. In het midden van de stad staat een gigantische wolkenkrabber, het domein van The Agency, een paramilitaire politieorganisatie die met behulp van genetisch gemanipuleerde super agenten de orde in Pacific City moet zien te herstellen.

DE DERDE DIMENSIE

In Crackdown ben jij zo'n super agent die harder kan lopen en veel hoger kan springen dan gewone mensen. Vooral dat springen is de grote nieuwe uitvinding van Jones en zijn team en het moet er voor zorgen dat Crackdown zich niet langer in twee dimensies afspeelt maar ook op de daken van de wolkenkrabbers.
Het is weliswaar niet altijd eenvoudig om op een hoog gebouw te klimmen maar eenmaal bovengekomen heb je een schitterend uitzicht over de stad en haar criminelen, die je vervolgens weer met granaten onder vuur kunt nemen.
De daken van de gebouwen liggen bezaaid met groene orbs die je sprongkracht nog verder verhogen. Speel de game een aantal uur en je kunt echt heel hoog en heel ver springen. En ik kan je verklappen dat het zeer indrukwekkend is om van het dak van de ene wolkenkrabber een kleine driehonderd meter



Hij beklom al die wolkenkrabbers omdat iemand 'm verteld had dat ie zo van z'n hardnekkige jeuk af zou kunnen komen.

verder naar het dak van een andere woontoren te springen. Als je valt kan dat je dood betekenen; reden te meer om een goede inschatting te maken.

SPEURWERK

Je opdracht in Crackdown komt er in feite op neer om de grote baas van een criminele organisatie te vermoorden. Voordat je dat kunt doen moet je eerst zijn zes generaals uitschakelen die verantwoordelijk zijn voor een

"HET SPEL DOET ALLES GOED, ALLEEN IS MEN VERGETEN ER EEN ECHTE GAME VAN TE MAKEN."

bepaald gedeelte van de [illegible]. Schakel je de persoon uit die verantwoordelijk is voor het rekruteren van nieuwe soldaten dan zullen de boeven niet zonder reden weer respawnen, schakel je de baas van het transport uit dan heeft de vijand geen vervoer meer, enzovoorts.
Maar hóe schakel je al die boeven uit? Om te beginnen wordt er van je verwacht dat je de vijanden gaat zoeken die je dan min of meer per ongeluk vindt. In easy mode krijg je hints en tips maar in de moeilijkere modes niet.
Dat betekent een boel speurwerk en daar werd ik persoonlijk

niet blij van. Bovendien kun je onderweg niet zomaar even onschuldige burgers vermoorden want je bent een agent en wangedrag wordt niet geaccepteerd.

ALLES VOOR NIETS

Dat zoeken is echt tergend en de oplossing die de makers verzonnen hebben ook: de informatie en de locatie van de generaals worden namelijk na verloop van tijd gewoon verklapt.
Tel daarbij op dat de uiteindelijke gevechten met de generaals en de big boss (hoewel indrukwekkend) niet zo verschrikkelijk lang duren en je begrijpt dat deze game al snel wat saai dreigt te worden. Vooral de onvermijdelijke overgang van een intens vuurgevecht naar de daaropvolgende zoektocht naar de volgende generaal voelt aan als een







enorme anti-climax.
Bovendien, en dat is echt volkomen onbegrijpelijk, heb je de game in een kleine twaalf uur uitgespeeld, en omdat je dan letterlijk alle boeven hebt uitgemoord dan wel verjaagd, blijft er niets meer over om te doen.
Ja, je leest het goed: er is niets meer om te doen in die indrukwekkende stad met al zijn auto's,



wolkenkrabbers, voetgangers en politieagenten. Het is leeg, het is voorbij en het ergste is dat je juist op dat moment alle skills van je superagent op maximaal hebt staan. Al die moeite voor niets.

ECHTE GAME

Het gevaar bij sandbox games is dat je als speler te veel aan je lot wordt overgelaten. In GTA was er de verhaallijn om je aan vast te klampen, in Saints Row was er de verhaallijn en een miljoen dingen om te doen en in Crackdown is er helemaal niets.
Dat zet je wel aan het denken. Hoe komt het dat het mastermind achter GTA niet heeft ingezien dat de vrijheid in sandbox games alleen bestaat bij de gratie van een nauwkeurig kader aan opdrachten en verhaallijnen. De vrijheid in een sandbox game is namelijk een illusie; het is de mogelijkheid om af te wijken van het verhaal dat aanvoelt als totale vrijheid, maar als je de verhaallijn weglaat blijft er niets dan verveling en doelloosheid over.
Het is een kapitale fout van Dave Jones en zijn team die hiermee een potentiële monsterhit de nek omdraaien. Want ondanks dit gebrek aan structuur doet het spel alles goed. De graphics zijn vet, de actie is vet, het springen over de daken van de wolkenkrabbers is zelfs gruwelijk vet...
Real Time Worlds en Dave Jones zijn alleen vergeten er een echte gamevan te maken. ✪



IN GEBED

Beste God, ik ben niet zo goed in bidden maar nu de nood aan de man is, probeer ik het toch.
Beste God, zorg alstublieft dat Grand Theft Auto 4 een vette game wordt. Zorg dat de serie weer in zijn oude glorie wordt hersteld, dat de game goed is en het verhaal ook. Zorg dat de graphics mooi zijn en God, zorg er in Jezusnaam voor dat er een fatsoenlijke multiplayer komt.
Kijk God, u moet goed begrijpen dat het hele sandbox genre een beetje saai begint te worden. We willen vernieuwing. Het plezier wordt bij elke sandbox game minder.
Dus God; ik smeek u. Zorg dat ik weer plezier krijg in het neerknuppelen van hoertjes en het afknallen van negers in hun ghetto's. Ik weet dat u het begrijpt.
En mijn gebeden zijn niet zonder belofte want ik zal ook iets terug doen. Als u een GTA 4 zo vet maakt dat de verkoopcijfers zullen schudden, dat Jack Thompson spontaan een aarsbal infectie krijgt, dat Twan The Shit Eater nog een verse dampende dobberman drol naar binnen schuift, dat Britney Spears nog een keertje haar lelijke hangtieten zal laten zien, dan beloof ik plechtig dat ik voortaan in sprookjes zal geloven, dat ik op tijd mijn stukjes zal inleveren en de kattenbak op tijd zal schoonmaken en de vuilnis niet tot twintig zakken laat opstapelen op het balkon en ik beloof dat ik de kindertjes niet langer zal belasten met mijn vulgaire taalgebruik.
Bedankt! Amen!

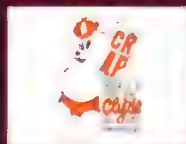
HOOG CIJFER

Ed belde me op en vroeg of het cijfer, een 81, niet een beetje hoog was voor een spel waar zoveel op valt aan te merken. Nou, dat is het dus niet. Je kunt namelijk wel zien dat Crackdown technisch goed in elkaar zit en zonder in detail te treden zou je kunnen zeggen dat dit spel qua opzet ambitieus genoeg is om indruk te maken.
De uitwerking laat hier en daar alleen te wensen over en daarom denk ik dat het logisch is dat zo'n hi-profile titel geen Gold Award krijgt. Een 81 is daarentegen wel op zijn plaats want de basis van het spel is goed. Het is alleen de afwerking die zo verschrikkelijk veel beter had kunnen zijn.

HALEN ALS

- Twaalf uur gameplay niet te kort voor je is.
- Je allejezus graag van wolkenkrabbers springt.
- Je toch niets anders te doen hebt.

CRACKDOWN





CONCLUSIE

Crackdown moet het hebben van de mooie stad en de vette actie. Jammer dat een goed verhaal verder ontbreekt en je de game in een paar uur uitspeelt.



BORIS

SCORE 81

In twaalf uur uitgespeeld.

CRACKDOWN
XBOX 360
REAL TIME WORDS / MICROSOFT
1 SPELER / MULTIPLAYER:
2 SPELERS VIA XBOX LIVE
OUT NOW

18+



EXCITE TRUCK



JURJEN RAAKT ER OPGEWONDEN VAN!

Soms vraagt onze Assenaar Jurjen zich wel eens af hoe al die mensen in West-Nederland (Amsterdam, Haarlem, Zeeland, weet hij veel) zich buiten videogames vermaken.

Kijk, hier in Drenthe heb je het Truckstar Festival in Assen, de Amerikaanse Markt in Rolde (dit jaar is braken bij de hotdogwedstrijd helaas verboden), de Pulledagen in Hoogeveen… en in de Dorstige Ezel is het altijd feest.
Maar wat doet een Amsterdammer in het weekend? Nou?
Je snapt niet dat mensen daar willen wonen.



Zie gingen ooh, oohoe, oohoe
Oe oohoe oerendhard.

URBAN PRAATPLAATJES

Uit medelijden met Boris, Jan en al mijn andere broeders in het Westen ga ik ze een leuk racespel aanraden, zodat ze in het weekend ook eens iets opwindends kunnen beleven. Dit spel heet ExciteTruck. In dit spel wordt je niet gestoord door urban praatplaatjes en je hoeft je wagen ook niet van stoere stickers of neonverlichting te voorzien. Opvoeren is evenmin vereist, de trucks gaan vanzelf al snel.
De gemiddelde West-Nederlander zal het allemaal wel wat té snel gaan. Zwalkend van links naar rechts zullen ze door de modder glijden, onderwijl de horizontale Wii-afstandsbediening wild heen en weer zwiepend in een poging de Truck op de baan te houden. Boem, bovenop een boom.
Wat een kutspel, ik hoor het ze zeggen. Er ligt hier helemaal geen asfalt en het gaat allemaal veel te snel. En waarom hangen er overal van die stomme rondjes zo hoog in de lucht?

> "EXCITE TRUCK IS HET SNELSTE EN MEEST SPECTACULAIRE RACESPEL DAT IK SINDS F-ZERO X HEB GESPEELD."

EXTRA STERREN

ExciteTruck is het snelste en meest spectaculaire racespel dat ik sinds F-Zero X heb gespeeld. Net als in die titel moet je stevig aan de bak. Bijtijds recht op je doel insteken, licht corrigeren, met korte tikjes op de turbo een heuvel op, en net over de top meteen nog een turbo voor – VROEEEEEEM! Een machtige stoot extra snelheid én zo met de vlammen uit je uitlaat door die rij hoepels heen om wat extra sterren te verdienen.
Inderdaad, daar zijn die rondjes in de lucht dus voor.
En nou nog even landen, en wel op vier wielen, kantel je afstandsbedieming wat naar achteren en – VROEEEEEEM!
Door telkens goed te springen en perfect te landen verdien je niet alleen veel extra snelheid maar ook sterren die je hard nodig zult hebben. Als eerste over de finish levert vijftig sterren op, maar er zijn er soms wel tweehonderd nodig om een S-kwalificatie te scoren.
En zo daagt het spel je uit om telkens het beste van jezelf te geven, constant zoekend naar manieren om meer sterren te vergaren.
Je tegenstanders van de baan rammen, powerslides maken, superverre sprongen, rakelings tussen de bomen door, alles wordt beloond, dus blijf je constant aan het werk.



GEMIST

Dit is een beest van een spel, en ik ben een bikkel want ik heb het helemaal uitgespeeld.
Ondertussen ben ik zo bedreven dat ik wel eens tegen iemand van hetzelfde niveau wil racen, dus wordt de online-multiplayer-ondersteuning hier in Assen ernstig gemist.
De game biedt weliswaar een twee-speler-gesplitst-scherm-variant, maar waar vind ik iemand met de skills om tegen mij nog een kans te maken?
Bij mijn Westelse broeders hoef ik hiervoor vast niet aan te kloppen.



Als je zo'n klein SD-kaartje bezit, kun je deze in je Wii duwen voor je eigen achtergrondmuziek in ExciteTruck. Hieronder het lijstje waar Jurjen stevig op te keer ging, ter inspiratie, of om te… kopiëren?

1. Highway to Hell – Hayseed Dixies
2. Oerend Hard – Normaal
3. Come Whatever May – Stone Sour
4. Don't Stop me Now – Queen
5. Apple Tree – Wolfmother
6. Met de Vlam in de Pijp – Henk Wijngaard
7. Big Ol' Truck – Toby Keith
8. Freewheel Burning – Judas Priest
9. Too Much Sex (Too Little Jesus) – Drive By Truckers
10. Jihad - Slayer



EXCITETRUCK





HALEN ALS

- Je een hele vette racegame wilt spelen op je Wii.
- Je het ontbreken van online-ondersteuning voor lief neemt.
- Je games als Wave Race, 1080 Snowboarding en Beetle Adventure Racing ook al zo tof vond.

CONCLUSIE

Een typisch Nintendo-racespel: snel, woest, veeleisend en met avontuurlijke tintjes. Jammer dat er geen online-races worden ondersteund!



JURJEN

SCORE 80

Het kost zo'n tien uur om alles vrij te spelen – dit doe je in sessies van hooguit een half uur om te voorkomen dat je zenuwen doorbranden.

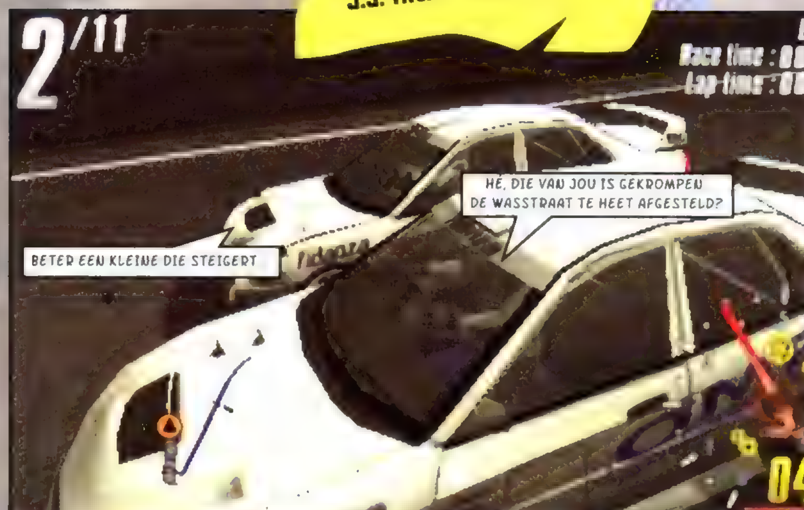
EXCITE TRUCK
Wii
MONSTER GAMES / NINTENDO
1 – 2 SPELERS
OUT NOW

3+

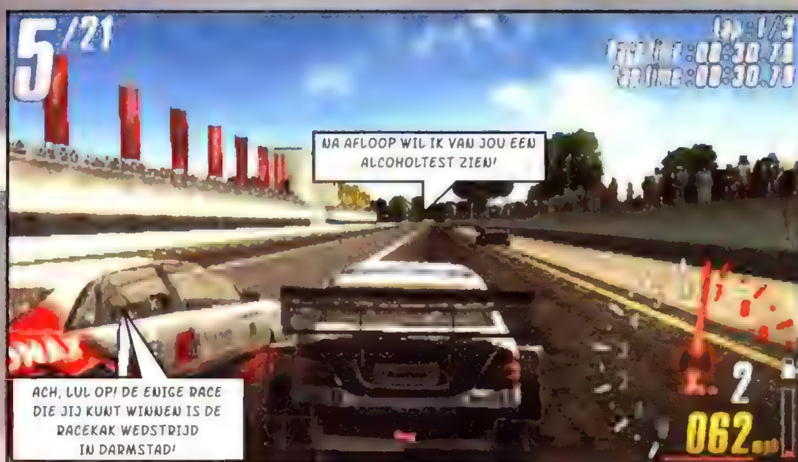


DTM RACE DRIVER 3 CHALLENGE

Wat Jurjen met Zelda, Jan met Thief, Ed met Colin McRae, Boris met Brothers in Arms en Steven met World of WarCraft heeft, dat heeft J.J. met de DTM-serie. Die kan bij hem bijna niks fout doen. Hoewel, dat is te zeggen...



Iedereen die de PU volgt, weet dat de DTM-serie een speciaal plekje in mijn hart heeft.
Het is in mijn optiek de enige race-serie die het realisme van autoracen in een game heeft weten te stoppen zonder dat het frustrerend moeilijk is geworden. DTM is lastig, erg lastig zelfs, maar onmogelijk, zoals velen beweren, nope! Dan heb je gewoon geen skillz en moet je maar lekker Need for Speed met je oma gaan spelen...



NIEUWE OPZET

De basis van DTM was tot nu toe simpel. Neem een fictieve coureur, stop vele verschillende bestaande raceklassen en circuits in een spel en laat het kampioenschap beginnen.
Codemasters introduceerde zelfs voor het eerst een verhaallijn in het racegenre. Niks voor mij, ik drukte die shit meteen weg, maar de races waaraan je tussen de filmpjes kon meedoen, daar likte ik mijn vingers bij af (voor zover dat kon met een controller in mijn klauwen).
Eindelijk kon ik mijn theoretische kennis van het racen (ik heb geen rijbewijs) kwijt in een computerspel. Ik kon net als de echte jongens bochtentechniek toepassen, rempunten zoeken en opponenten op kwaliteit voorbijstreven. Beuken mocht maar je auto ging er wel van naar z'n moer, en dus was dit alleen de tactiek die de eencellige primaten onder ons toepasten. Gewoon een rondje laten uitwaaien die gasten en er dan relaxed langs knallen als het vermogen van hun wrak weg was.
Helaas heeft Codemasters in DTMRD3:C deze lijn (carrière & fijne races) niet helemaal gevolgd. Het ging blijkbaar toch jeuken en dus hebben ze een nieuwe opzet bedacht, en dat had van mij niet gehoeven.

STENEN TIJDPERK

Een flink gedeelte van DTMRD3:C gaat (gelukkig) op de oude voet verder en brengt je via Quick Start en Free Race de briljante race-actie die je gewend bent. Binnen no time vecht je met negentien(!) CPU's realistische battles uit. Winst brengt je hoger op de ranking, verlies lager, etc. Briljant en een absoluut hoogtepunt op de PSP!
De hoofdmoot bestaat echter uit de nieuwe World Challenge mode, en die trek ik persoonlijk niet helemaal. Het betreft een carrière-achtige mode waarin het voor meer dan de helft draait om remtesten, slaloms en het volgen van ideale lijnen.
Je kunt het 't best vergelijken met de licenties uit GT4. Ook daar was je uren bezig met suffe kutproeven voordat je de license binnen had en kon gaan racen.
Die shit is echt uit het stenen tijdperk en we dachten dat we de boel met GT4 wel begraven hadden... Kijk, dat je aan het begin van de Career mode een paar testen moet uitvoeren om je 'race-licentie' te halen, oké, daar kan ik mee leven. Het is een ideale tutorial om de besturing en wegligging van de wagen onder controle te krijgen. Maar na een paar tests wil je gewoon racen. Je koopt toch een race-simulator, geen virtuele rijles...

> "ZE HEBBEN EEN NIEUWE OPZET BEDACHT, EN DAT HAD VAN MIJ NIET GEHOEVEN."

VOORGEPROGRAMMEERDE LIJNEN

Technisch gezien is er niks mis met de World Challenge. 'Drive the line', 'Braking Test', 'Steering Control', 'No Damage', 'Average Speed'... het zijn allemaal goed uitgewerkte proeven en je steekt er ook een hoop van op. Maar je moet dus wel bij elk van de vijf levels (Novice, Easy, Normal, Hard, Master) weer al die tests afwerken.
Het verweer van Codemasters zal ongetwijfeld zijn 'dat je op deze manier stapje voor stapje klaar wordt gemaakt voor het grote werk', namelijk het kampioenschap waar elk van de vijf "levels" mee afsluit. Maar beste Codies, als iets moeilijk is en je dus veel fouten maakt, dan doe ik dat liever in een race dan in een suffe test die ik steevast in m'n eentje op het circuit moet afleggen. Ik haal mijn ambitie en strijdlust uit het feit dat CPU's bij me weg rijden en niet uit het feit dat ik een voorge-


Voor een Renault deinzen de pionnen natuurlijk spontaan achteruit.


Toppunt van overbodigheid: Een TomTom in een Nascar racewagen.

programmeerde lijn niet kan volgen of niet op tijd in een blauw vlak rem.

PERFECT

Ik zeg hiermee niet dat DTMRD3:C een slechte game is, dan zou ik liegen. Het racen zit perfect in elkaar, de A.I. is van goed niveau en al die wankers die lopen te zeuren dat het schademodel te snel oploopt (geel, oranje, rood) en de CPU's nauwelijks fouten maken, die moeten maar gaan leren racen. Ook zal je het grafisch voorlopig niet beter krijgen op de PSP. De keuze die Codemasters heeft gemaakt voor de World Challenge is echter niet de mijne, en dat heeft niet alleen met (mijn) smaak te maken.


Hij zit in een slip en dan ben je toch wat afgeleid.

IS DTM RACE DRIVER 3: CHALLENGE WEL EEN PSP-GAME?

Je zou niet zeggen dat DTMRD:C een PSP game is als je de game ziet. De graphics kunnen echt wedijveren met topgames op de PS2 en kennen vele grafische extra's die ik nog niet eerder op de handheld ben tegengekomen. Leg dit spel naast bijvoorbeeld Ridge Racer en Namco moet zich kapot schamen. Een paar voorbeelden:

★ Oplopend schademodel. Je ziet je wagen veranderen. En onderdelen kunnen er af.
★ Twintig wagens in beeld. (helaas soms wel met ietwat lag).
★ Veel leven langs de kant, publiek beweegt zelfs.
★ Je ziet de vering van de wagen echt meebewegen in de bocht.
★ Weerspiegeling van de zon op het asfalt.
★ Veel detail in de wagens.



JOURNALISTEN ZIJN WATJES

Oké, ook ik maak me wel eens schuldig aan gehuil en gejammer. Legendarisch is de uitzending van Gamekings waarin Rogier, Boris en mij helemaal afmaakte omdat wij de besturing van GUN 'te tricky' vonden. 'Jullie kunnen gewoon niet gamen', brieste Rogier, en daar hadden we effe geen antwoord op.
Over DTMRD3:C lees ik online dezelfde huilverhalen. De game zou te moeilijk zijn en dan vooral omdat de A.I. geen fouten maakt.
Tja gasten, wat wil je dan? Hebben jullie wel eens een toprace gezien? Hoeveel fouten maakt men daar? Weinig, om de doodeenvoudige reden dat een fout vaak een enkeltje railing betekent.
DTMRD3:C is pittig maar absoluut niet onmogelijk. Net als in het echt worden een of twee grote fouten afgestraft. Als je daar niet tegen kan, ga dan lekker CARS spelen.




Het Hollandse Spyker team had uit zuinigheid het circuit maar voor twee uur afgehuurd.

DTM is de pure race-perfectie en dat wil iedereen in een race of een kwalificatie ervaren. Niet in je uppie op een circuit vol pionnetjes.
Laat DTM Race Driver 3: Challenge daarom echter niet links liggen. Beter racewerk dan dit ga je voorlopig niet vinden op de handheld. Worstel je net als ik door de testen heen en geniet dan van al die fijne races op Zandvoort, de Nürnburgring, Donnington, Laguna Sega, etc. Bovendien heb je de Quick Start nog.

HALEN ALS

◎ Je geen sukkel bent die eist dat alle auto´s meteen voor je opzij gaan.
◎ Je een greintje race-bloed bezit.
◎ Je wilt ervaren dat een PSP echt tof kan zijn.

DTM RACE DRIVER 3: CHALLENGE



CONCLUSIE

DTM Race Driver 3: Challenge gaf mij dubbel gevoel. De races zijn voor mij nog steeds de absolute top, maar die World Challenge... dat is doorbijten geblazen. En dat heb ik nog nooit met deze serie gehad.



SCORE 85

Een goede speler kan de World Challenge in twaalf uur uitspelen. Maar dan is er nog zo veel meer te doen.

DTM RACEDRIVER 2
PSP
CODEMASTERS
1-2 SPELERS ONLINE / 12 SPELERS
GAMESHARING 4
OUT NOW

3+



MAKER VAN REZ, LUMINES EN EVERY EXTEND EXTRA

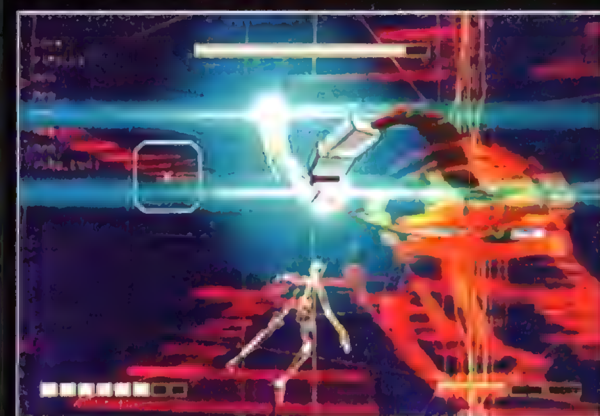
DE Q FLAVOR VAN

Er zijn niet veel redenen te bedenken waarom je naar Hoofddorp af zou willen reizen. Tenzij Tetsuya Mizuguchi ons land met een bezoekje vereert en je juist daar wilt ontvangen.

Het interview vindt plaats in het Disney kantoor op de vierde verdieping van de Zuidtoren in Hoofddorp. De muren van het kantoor zijn opgeleukt met illustraties van bekende Disney figuren die speels uit hun kader stappen. Een prima decor voor Mizuguchi, een creatieve geest die niet zo makkelijk in een hokjes te plaatsen is.

REZ

"Wie is Mizuguchi?" Vraag ik brutaalweg. Hij kijkt mij geschrokken aan. "Wie ben ik?" Vraagt hij hardop aan zichzelf. Vertwijfeld kijkt hij me aan, krabt op zijn hoofd, wrijft door zijn haren en staart vervolgens naar zijn kopje koffie. Alsof daar het antwoord in schuilt. "Wie ben ik?" Volgt er nogmaals. "Wie denk jij dat ik ben?" Kaatst hij de vraag terug.
Hij is bescheiden, misschien wel iets te bescheiden. Dit is immers de man die REZ (zie screens) heeft ontwikkeld, die heel zijn ziel en zaligheid in die ene game heeft gelegd. De man die met die game een haast abstracte en kunstzinnige belevenis wist te creëren.
"Het is vijf jaar geleden, dat REZ op de markt kwam en het verbaast me dat mensen nog steeds over die game praten," gaat hij verder.



Het is op zich ook weer niet zo vreemd dat men nog steeds over de game praat. Het is immers een soort van visitekaartje van Mizuguchi geworden. Daar komt bij dat er geruchten gaan dat hij bezig is met een nieuwe REZ. "Ik kan niet zeggen of mijn volgende project een vervolg op of een nieuwe REZ is. Ik zie het meer als..." Hij kijkt om zich heen. "... een Fantasia, een grote chemie van beeld en muziek. Het heeft voor mij ook een thema over het leven.



Ik wil ook iets doen met beeld, geluid, vibratie en online. Een nieuwe ervaring aan de speler geven. Ik droom de laatste tijd veel over High Defenition en Hoge Resolutie, ik wil de gamer op laten gaan in de game."

EEE

Ondanks de interesse in HD zijn de meest recente games van Q Entertainment spellen voor de handheld. Een daarvan is Every Extend Extra, geen originele game maar een remake.
"Het is een grappig verhaal", steekt Mizuguchi van wal. "Het oorspronkelijke spel heet Every Extend en is een gratis game voor de PC. Veel van de jongere medewerkers van Q speelden de game dagelijks op kantoor. Op een dag kwam een van die medewerkers naar mij toe en vertelde dat hij een remake van Every Extend wilde maken voor de PSP. Maar dan met iets extra's, meer Q Flavor om het zo maar te zeggen. Meer muziek en beeld. Hij zocht vervolgens contact met de ontwikkelaar van Every Extend, het bleek om een student te gaan. Hij was jong en schrok erg, hij dacht dat we het idee zouden claimen. Want zo bleek, de student had Every Extend gemaakt doordat hij beïnvloed was door REZ. Uiteindelijk hebben we hem bij het team gehaald om mee te werken aan Every Extend Extra (EEE). Het resultaat zie je hier."
Hij tikt op het hoesje van EEE. "EEE is een simpel spel. Door jouw handelingen verandert de muziek en ook het beeld. De kettingreacties zorgen voor geluidseffecten, terwijl de snelheid van de nummers vergroot wordt door de power-ups die je haalt, wat weer voor meer objecten op het scherm zorgt en dus grotere kettingreacties. Het is de beleving."

Q FLAVOR

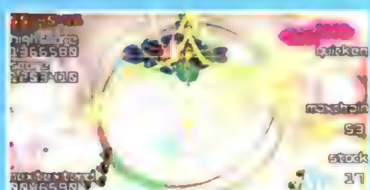
De Q Flavor, zoals Mizuguchi het zelf noemt, valt in veel van de Q Entertainment games te bespeuren.
Muziek en beeld zijn sterk met elkaar verbonden. Het is misschien niet iets dat meteen opvalt, maar start Lumines (zie screen onder) voor de grap eens op. Iedere keer als je een blokje roteert of een blokje snel van links naar rechts beweegt, of een aantal blokjes laat verdwijnen, gebeurt er iets met het geluid.
In EEE is dit net zo. Achtergrond verandert, muziektempo versnelt en er zijn geluidjes die gewoon passen. Dat is die Q Flavor. Dat is de ruimte die Mizuguchi gecreëerd heeft, waarbinnen zijn games tot stand komen. Een synergie van beeld en geluid.
Wat zijn volgende project precies wordt, blijft nog even gissen. "Wat de toekomst verder brengt? Good games," zegt hij zelf verzekerd. Een redelijk onbescheiden antwoord voor zo'n bescheiden iemand.





EVERY EXT

Het kleine gele sterretje op het scherm, dat ben ik. Met mijn duim loods ik het door een spervuur van in beeld vliegende objecten. Het zijn abstracte vormen en figuren. Ze komen in groepjes, in formaties zoals ganzen tijdens de winter naar het zuiden trekken, en hebben verschillende kleuren: paars, groen, maar het merendeel is wit.
Met mijn linkerduim, stuur ik het



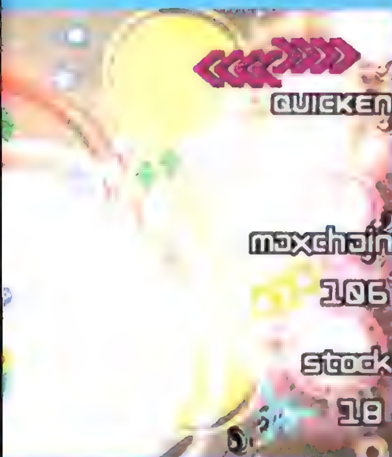
sterretje weg van de V-formaties en met mijn rechterduim laad ik mijn explosie op. Pas wanneer er genoeg rondvliegende figuurtjes op het scherm zijn, breng ik mijzelf als een Irakees zelfmoordcommando tot ontploffing, zonder de bloederige afloop. Dat dan weer wel.

V-FORMATIES

Mijn ontploffing zorgt ervoor dat zo'n formatiefiguurtje ook ontploft en de dichtstbijzijnde ook enzovoorts. Het scherm licht door de kettingreacties schitterend op. Wat overblijft zijn wat groene kristallen en als ik het erg goed gedaan heb ook paarse (die van de paarsgekleurde figuurtjes).
Met een nieuw sterretje, je begint ieder speelscherm met elf stuks, pik ik de kristallen op. De groene voor mijn puntensaldo, waarmee ik als ik er genoeg verzamel nieuwe



TETSUYA MIZUGUCHI



END EXTRA

sterretjes krijg, en de paarse om wat meer snelheid in het spel te gooien. Niet alleen kan ik het sterretje sneller bewegen, maar ook zullen er meer V-formaties het scherm binnen vliegen en daar komt nog eens bij dat ook het muziektempo (heel veel techno) toeneemt.

KETTINGREACTIE

Tijdens het spelen loopt er een klokje mee waarvan ik de tijd kan verlengen met wat goedgeplaatste knallen. Het is echter uitstel van het onontkoombare. Met nog slechts 55 seconden op de klok verschijnt er altijd een eindbaas die je moet verslaan met grote kettingreacties.

Grote kettingreacties krijg je door veel figuurtjes in het beeld te hebben vliegen maar dat leidt tegelijk tot een beperkte bewegingsvrijheid. Het is dan ook lastig om die bazen te verslaan, maar als het lukt, ben je even van de wereld. Als in een trance, loods ik het sterretje door de rondvliegende vormpjes en figuren heen, op zoek naar die ene ultieme explosie.

CONCLUSIE

Een muzikaal schietspel dat dieper gaat dan je vermoedt.



JEROEN

SCORE 80

Je blijft doorspelen om die highscores te verbeteren.

EVERY EXTEND EXTRA
PSP
Q ENTERTAINMENT / BVG / ATOLLSOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



Tetsuya Mizuguchi
Chief Creative Officer Q Entertainment
Bekend van: REZ, Lumines (II), Every Extend Extra.

"IK BRENG MIJZELF ALS EEN IRAKEES ZELFMOORDCOMMANDO TOT ONTPLOFFING."

PU: Wat zit er in je rechter broekzak?
M: *Ik heb altijd kleingeld bij me en een memo en een pen voor als ik inspiratie krijg.*

PU: Welk nummer heb je voor het laatst op je iPod geluisterd?
M: *Heavenly Star van Genki Rockets, we hebben een remix gedaan en die heb ik beluisterd.*

PU: Wat was je laatst ontvangen SMSje?
M: *Dat was van Olivier (de PR manager), 'ik wacht buiten bij Gate 7'.*

PU: Welke games zitten er op dit moment in je PSP / DS?
M: *Every Extend Extra en Disney Lumines.*

PU: Welke film heb je 't laatst gezien?
M: *'An Inconvenient Truth' van Al Gore, ik kocht hem in L.A en bekeek hem in het vliegtuig op weg naar London.*

PU: Wat doe je in je vrije tijd om te ontspannen?
M: *Ik speel Wii-sports met mijn familie: bowling en tennis.*

PU: Wanneer heb je voor het laatst gehuild?
M: *Dat is een moeilijke vraag. Drie, nee, vier jaar geleden. Toen ik mijn vader verloor.*

SAM & MAX EPISODE II SITUATION: COMEDY

JAN KOMT NIET MEER BIJ

Telltale Games ligt op stoom met haar hilarische Sam & Max adventure delen. Episode II is uit en Jan nam grijnzend plaats achter zijn PC.

Episode II is, zoals ik al hoopte en verwachtte, weer erg komisch en ook deze keer is dat te danken aan de even absurde als grappige situaties waarin Sam & Max verzeild raken.
Ken je Episode I niet dan kun je deel II prima spelen (maar dan heb je wat gemist!) maar wie deel 1 al kent (clever!), zal af en toe bekende locaties tegenkomen. Gelukkig maken de nieuwe locaties alles meer dan goed!

BESCHEURD

In Episode II krijgt het doldwaaste detectiveduo met een nieuwe 'zaak' te maken, en ook al zijn de situaties en de humor vaak behoorlijk 'Amerikaans', ik heb me weer bescheurd. Deze keer moet je een publiek redden van een talkshow host die niet meer van ophouden weet. Letterlijk, want de Oprah Winfrey wannabee houdt het publiek al dagen gegijzeld en is helemaal doorgeslagen.





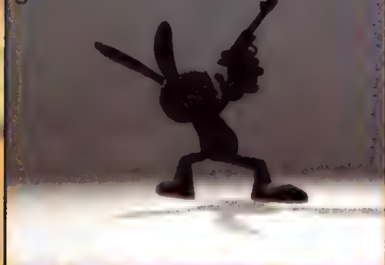
"SAM'S OPTREDEN IN EMBARRASSING IDOL IS EEN VAN DE MEEST HUMORISTISCHE SINDS JAREN IN EEN COMPUTERSPEL."

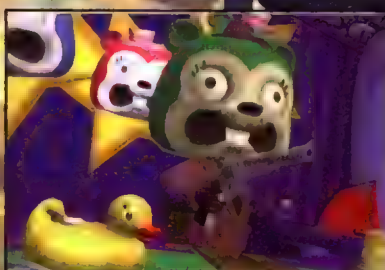
Het gevolg is dat je afreist naar de televisiestudio's en verzeild raakt in allerlei parodieën op hedendaagse tv-programma's.
Dat betekent puzzelen, messcherpe dialogen afwerken, heel veel lachen in een kookprogramma, meedoen aan een satire op Idols, geld winnen door vals te spelen in een quiz en nog veel meer belachelijks. De ene situatie is nog grappiger dan de andere waarbij ik Sam's optreden in Embarrassing Idol tot een van de meest humoristische reken sinds jaren.
Als ik er aan terugdenk begin ik weer te grijnzen en te gniffelen. Giechel.



EPISODIC GAMING

Als Telltale een ding momenteel bewijst, is 't dat Episodic gaming leeft… mits het goed is opgezet. Terwijl Valve Half-Life 2: Episode II maar blijft uitstellen en ik al tijden niets meer van SiN: Episodes heb gehoord, poept Telltale netjes iedere maand een nieuw deel online.
Valve's Episode II is uiteraard vele malen uitgebreider (incl. Portal en Team Fortress 2) maar het wachten op het nieuwe deel begint zo lang te duren dat de episodische gedachte erachter een beetje teniet gedaan wordt.
Ik kan inmiddels prima leven met games van een paar uurtjes wetende dat de maand erop er weer een aantal nieuwe uurtjes op me staan te wachten, zoals in het geval van Sam & Max.

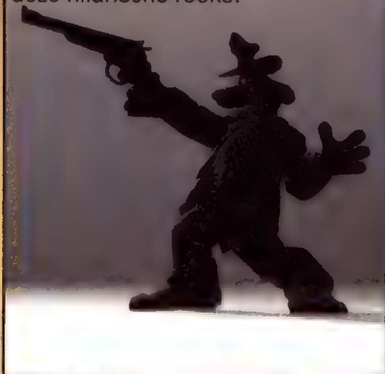


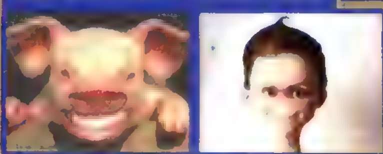


EPISODE III T/M VI

Als je dit leest, gedrukt en geprint, is Sam & Max: Episode III alweer (bijna?) klaar om te downloaden. Telltale houdt het tempo er in. Men heeft ook al de namen vrijgegeven van de andere Episoden:
- **Episode 3:** "The Mole, the Mob and the Meatball"
- **Episode 4:** "Abe Lincoln Must Die!"
- **Episode 5 :** "Reality 2.0"

Over de zesde en laatste episode houdt Telltale de kaken stijf op elkaar. Logisch, want dit moet het spetterende slotstuk worden van deze hilarische reeks.









HALEN ALS

- Je Episode I hebt gespeeld
- Je Episode III gaat spelen
- Je op de Partij voor de Dieren hebt gestemd

CONCLUSIE

Na een vliegende start neemt de tweede Sam & Max Episode een klein beetje gas terug. Ik heb wederom hardop geschaterd maar Episode I was overall gewoon net even beter. Neemt niet weg dat LucasArts' adventure-adepten deze game natuurlijk blind moeten downloaden. Nu!


JAN

SCORE 80

Een tikje korter, met iets minder puzzels dan Episode I… maar zeker zo leuk!

SAM & MAX EPISODE II – SITUATION: COMEDY
PC
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW
3+



MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

JURJEN ZOEKT TEVERGEEFS NAAR UITDAGING

Een spel met Mario, Donkey Kong, swingende muziekjes, kleurige beelden en een goed werkende stylusbesturing. En dat spel wordt ook nog eens besproken door Jurjen. Nou, dan kun je de Gold Award natuurlijk al oppoetsen...







Vroeger, toen de Nintendo DS nog nieuw was, zag je derde partijen verwoede pogingen doen geschiedenis te schrijven op het touch-screen. Namco kwam met een Pac-Man-spel waarin je zelf de Pac-Mans moest tekenen, Atlus liet je met de stylus in patiënten snijden, Sega kwam met een versierspelletje waarin je goudvissen uit de maag van de hoofdrolspeler moest wrijven. Alles was nieuw, fris en leuk.





Leuke raadseltjes hoor. Bovenin staat "ROOM" en onderin zie je Mario met hamers. Antwoord: slagroom!

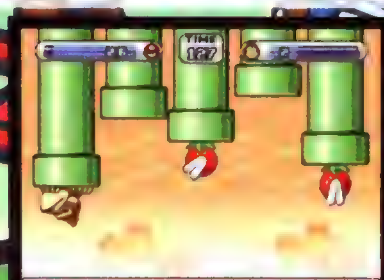
VERRASSENDE EXPIRIMENTEN

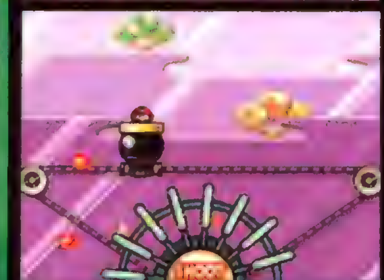
Ondertussen hebben we zoveel geprikt en gewreven dat het nieuwtje er wel een beetje af is. Ontwikkelaars lijken ook niet meer zo hun best te doen, die hebben zich inmiddels op de Wii geworpen om hun reputatie als creatieve voortrekkers te bestendigen.
Dus komt het weer eens op Nintendo zelf aan om verder te denken dan jouw stylus lang is. Want natuurlijk biedt het touch-screen nog genoeg ruimte voor verrassende experimenten en gekke ideetjes.

> "INMIDDELS HEB IK DE GAME BIJNA UITGESPEELD EN BEN IK ZWAAR TELEURGESTELD"

INSTANT VERLIEFDHEID

Instant verliefdheid, dat was het, toen ik het op de E3 van 2006 eens probeerde. Ik trok een streepje naar links om zo'n minimariootje naar links te laten lopen, naar rechts ging al net zo gemakkelijk, terwijl een streepje omhoog het minimariootje liet springen.
Al snel had ik door dat ik met de stylus ook blokjes kon laten verdwijnen en verschijnen, apparaten kon activeren; alles met het uiteindelijke doel de minimariootjes naar de uitgang te bonjouren.
Lekker heldere, eenvoudige beelden en swingende muziekjes sloten naadloos aan op de eenvoudige bediening en het frisse, ietwat nonchalante spelgevoel.
Van enige uitdaging was in de eerste leveltjes geen sprake maar dat sprak voor zich, dat zou nog wel komen.





Oef, dit is een moeilijke. Mario in een pot... Pijpen ondersteboven... Uuuh... Bananus?

LATEN STIKKEN

Inmiddels heb ik de game bijna uitgespeeld en ben ik zwaar teleurgesteld. Want die uitdaging is uitgebleven.
Sommige levels zagen er wel uitdagend uit, met allemaal apparaten, schakelaars en lopende banden, ooh jee toch, maar uiteindelijk zijn ook deze levels heel gemakkelijk te passeren. Namelijk door telkens slechts een enkel minimariootje naar de uitgang te brengen, de rest kun je laten stikken.
Zo krabbelde ik me moeiteloos in een uur of zes een weg door acht werelden met elk tien levels, om vervolgens te ontdekken dat ik bepaalde aantallen zilveren en gouden medailles nodig had om de laatste twee levels te ontgrendelen, en eerder 'voltooide' levels dus nog eens moest spelen om wat beter te presteren. Bijvoorbeeld door alle minimariootjes in een level te redden, en dit zo snel mogelijk te doen.
Een zware teleurstelling, dus.

HOOP

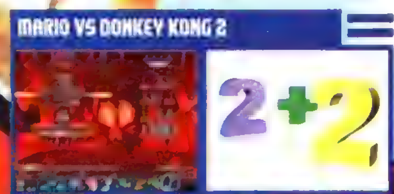
Ik bewaar warme herinneringen aan de soort-van-voorloper Donkey Kong (Game Boy, 1994), een prachtig puzzelspel waarin ik soms urenlang zat te bikkelen om de oplossing te vinden van een bepaald level, om me vervolgens enorm intelligent en behendig te voelen als dit eindelijk was gelukt.
De eerste levels van deze Mario VS DK gaven me hoop om iets dergelijks nog eens te mogen beleven, maar dan met een feilloos werkende en zeer comfortabele stylusbesturing.
Dat van die stylusbesturing had ik goed ingeschat, de rest niet.
De uitdaging komt pas aan het einde van het spel, en dat voelt dan als een kunstgreep om de boel nog een beetje te redden.

ZELF LEVELS MAKEN

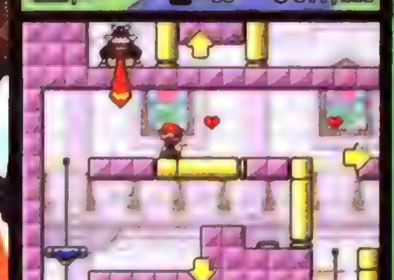
Een heel toffe extra is de mogelijkheid om zelf levels te maken in de Construction Zone, om deze vervolgens uit te wisselen met andere spelers via draadloos internet. Zo kun je proberen levels te maken die leuker en uitdagender zijn dan de speelvelden die ontwikkelaar NST bedacht, iets dat niet veel moeite zal kosten.

HALEN ALS

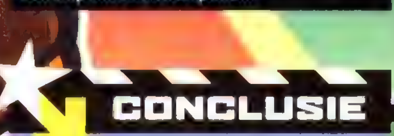
- Je een puzzelspel zoekt waarbij je niet hoeft na te denken.
- Je toch die fijne stylusbesturing wel eens wilt proberen.
- Je zeker weet dat Mario en Donkey Kong alleen maar meedoen aan meesterwerken.







Dit is een makkelijke. Het antwoord is Minister Hirsch Balin natuurlijk. Ik bedoel, een aap met een stropdas...



CONCLUSIE

Nou ja, ook een bedrijf als Nintendo kan de plank wel eens mis slaan.



JURJEN

SCORE **58**

Na een uur of zes spelen heb je tachtig levels gezien. Het is de bedoeling deze nog eens te spelen en beter te presteren om toegang te krijgen tot de laatste twee levels, hierdoor blijf je wat langer bezig.

MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS
NST / NINTENDO
1 SPELER
9 MAART 2007
3+



GHOST RIDER

De nieuwe Ghost Rider film met Nicolas Cage is uit en dat betekent dat de game ook van de partij is. Worden we daar blij van? Aan Boris z'n chagrijnige kop te zien, lijkt die kans nihil.

BORIS WALGT

Oh jongens, wat word ik me toch een potje chagrijnig van deze game. Ik zou de makers bij hun flaporen willen pakken en met hun inspiratieloze koppen tegen de muur willen rammen. Ik zou ze met hun a-creatieve harses tegen elkaar willen beuken en die zoutloze review CD met hoesje en al in hun voorspelbare bek willen stampen. Ik zou ze van top tot teen willen onderkotsen want ik word zo misselijk van weer zo'n zelfde voorspelbare inspiratieloze hoerentitel.


Op zich moet je wel een beetje begrip voor z'n agressiviteit hebben. Hij heeft namelijk een penis met claustrofobie.

WALG

Er komt een film uit van Ghost Rider dus worden er weer een paar ongemotiveerde stagaires van een of ander middelmatig kut universiteitje getrokken om voor een appel en een ei eventjes de bijbehorende videogame in elkaar te flansen. Na al die jaren zeiken, heeft de game-industrie blijkbaar nog steeds niet begrepen dat we het trucje doorhebben. Filmgames zijn niets meer dan de natte droom van iedere derderangs doorgesnoven economie student die zijn studie eventjes denkt om te zetten in klinkende munt.


Sindsdien gaat ie zich ook te buiten aan SM. Thuis tekent ie bijvoorbeeld een zweep op de muur en gooit z'n vrouw er tegenaan.

BLAAARGHHH

Maar nee, we hebben jullie door. Het is uit met de pret. We hebben genoeg van jullie neppe kut games . Zelfs als jullie het plot aanpassen en een persbericht versturen dat ons wijs probeert te maken dat de game niet is gebaseerd op de film maar juist verder gaat waar de film stopt en ook nog eens characters laat zien die wel in het stripboek zitten maar niet in de film. Wij zijn niet onder de indruk. Wij weten hoe de vork in de steel zit. Wij weten dat jullie weten dat wij weten dat filmgames alleen maar verkopen op de naam van het spel en niet op de inhoud dus maakt dat ook al niet meer uit. Bovendien weet ik zeker dat als Ghost Rider 2 in de bioscoop komt, het verhaal dan heel anders zal zijn dan deze game, die zich zogenaamd afspeelt na het verhaal van de eerste film. Denk je dat dure Hollywood bazen bij het lezen van het script van de tweede film denken "oh nee, dit kan niet want dit verhaal klopt niet met de game". Het kan ze geen reet schelen wat deze game doet. En gelijk hebben ze want het kan ons ook niet schelen wat deze game doet. Het kan eigenlijk niemand ene moer schelen wat deze game doet.

KOTS!

Rondlopen met een lelijk mannetje in een lelijke wereld die de hel moet voorstellen en dan een beetje hakken op vijanden die er allemaal hetzelfde uitzien. En omdat je met de meest simpele beweging in principe het hele spel kunt uitspelen, hebben ze verzonnen dat je sommige vijanden met een combinatie van klappen en sprongen MOET uitschakelen anders valt hun beschermende schild niet weg.


En hij is ook helemaal in de war. Want moest ie nu blij zijn of juist niet, toen z'n schoonmoeder in het ravijn reed... met z'n nieuwe BMW.

"IK WORD ZO MISSELIJK VAN WEER ZO'N ZELFDE VOORSPELBARE INSPIRATIELOZE HOERENTITEL."

En dat is de reden dat ik deze game echt haat. Ik bedoel dat de game zo makkelijk is dat je hem kunt uitspelen met slechts één move, is één ding maar de speler dan opzadelen met allemaal dingen die hij of zij MOET doen, is iets waar alleen God of War mee wegkomt. Opzouten met dit wanproduct.

GHOST RIDER





HALEN ALS

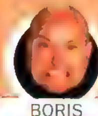
- [illegible]
- Je geobsedeerd bent door slechte games.
- Je echt niets anders weet om 60 euro aan uit te geven.

JOHNNY BLAZE

Ghost Rider is een character uit de Marvel comics stal die zijn eerste eigen serie kreeg in 1973. Het verhaal luidt dat hij zijn ziel aan Satan gaf in ruil voor het leven van zijn mentor.
Uiteindelijk zou de Amerikaanse stripgigant meerdere characters in het Ghost Rider verhaal verwerken. De eerste, Johnny Blaze, is waarschijnlijk de bekendste en het is ook Blaze die we terugzien in de Ghost Rider film. Hij wordt gespeeld door Nicolas Cage (zie screen).
In 1990 werd Johnny Blaze opgevolgd door Daniel Ketch, die later in het verhaal zijn broer bleek te zijn.

CONCLUSIE

Dankzij Dennis en de jonge mus van Gamekings heb ik deze game nog twee uurtjes kunnen doorspelen. Want ze hebben me geïnspireerd om toch door te zetten.


BORIS

SCORE **50**

De verveling komt eerder dan de eindcredits. Veel eerder.

GHOST RIDER
PLAYSTATION 2 / XBOX / PSP
CLIMAX / 2K GAMES / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW

16+



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MOBILE

GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

gameloft

GAMES

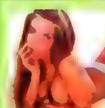
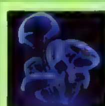
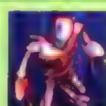
Titel	Code
Splinter Cell Double Agent 	333102160
Paris Hilton Diamond Quest 	333102114
King Kong Pinball 	333102190
Dogz 	333102162
Tennis Open 2007 	333102211
Rainbow Six Vegas 	333102237
Open Season 	333102182
Brain Challenge 	333102179
Tropical Madness 	333102183
Special Crime Unit 	333102236

SOUNDS

Titel	Code
F1-auto scheurt	33311864
Zwijntje schreeuwt	33335206
Grappig lachje	33334122
Biertje inschenken	33335133
24 Telefoon	33335154
Fans spreekkoor	33334166
Auto wordt gejat	33334139
Schapie	33334031
Haan maakt je wakker!	33335209
Oohlala sexy	33333012
Harde overtreding!	33334168
Ranzige boer	33335132



WALLPAPERS

 33314633	 33316414
 33312047	 33314712
 33316220	 33314643
 33316198	 33311880
 33311430	 33316248
 33313180	 33315495

RINGTONES

Titel	Artiest	Code Real	Code Poly
My Love	Justin Timberlake	33310598	33314621
I Don't Need A Man	The Pussycat Dolls	33310584	33314600
Put Your Hands Up 4 Detroit	Fedde Le Grand	33310158	33314470
Eye Of The Tiger	Survivor	33310469	33311362
Irreplaceable	Beyonce	33310559	33314622
Toppertje!	Guillermo & Tropical Danny	33310522	33314490
Frozen Flame	Jeckyll & Hyde	33310564	33314593
Maxine (Murder She Wrote)	RMXCRW	33310894	33314636
The Saints Are Coming	U2 & Greenday	33310612	33314611
Rock This Party	Bob Sinclair	33310582	33314557
Rakata	Wisin & Yandel	33310538	33314668
Save Room	John Legend	33310561	33314569
What A Feeling	The Hughes Corporation	33310591	33314660
You Came 2006	Kim Wilde	33310892	33314572
Coming Around Again	Simon Webbe	33310896	33314659
Hurt	Christina Aguilera	33310084	33314615
Holy Pleasure	Boris	33310062	33314653
Rood	Marco Borsato	33310305	33314372
N Beetje Verliefd	Yes-R	33310613	33314694
Just Hold Me	Maria Mena	33310573	33314384
Proper Education	Eric Prydz vs. Pink Floyd	33310969	33314700
Rock With You	Rockwellers vs Mike	33310048	33314692
Boogie 2Nite	Booty Luv	33310675	33314678
Midnight Sun	Roy Gates	33310570	33314658
What A Feeling	The Hughes Corporation	33310606	33314660
Saturday Night	Armin van Buuren vs. Herman Brood	33310585	33314652
Een Manier Om Thuis Te Komen	Blof	33310871	33314639
The Beat Is Rockin'	Erick E	33310574	33314632
Wonderful World	James Morrison	33310433	33314634
Runaway	Jamiroquai	33310571	33314635
King Without A Crown	Matisyahu	33310324	33314617
Till Morning	Ali B ft. Ziggy	33310595	33314613
Lost	Roger Sanchez	33310732	33314598
Get Up	Ciara ft. Chamillionaire	33310085	33314602
Love You More	Armin van Buuren ft Racoon	33310039	33314581
Carnival	John Marks	33310234	33314570
Tell Me Why	Supermode	33310468	33314576
Superfreak	Beatfreakz	33310050	33314567
Call Me When You're Sober	Evanescence	33310152	33314558
Dance 4 Life	Tiesto ft. Maxi Jazz	33310491	33314556
You Make Me Feel	Postman	33310893	33314542
Sensitivity	Shapeshifters	33310482	33314544
Crystal Ball	Keane	33310552	33314524
Dit Moet Een Zondag Zijn	Lange Frans & Baas B	33310290	33314525
Poes In De Playboy	Luie Hond & De Jeugd Van Tegenwoordig	33310302	33314526
Boten Anna	Basshunter	33310177	33314510

Na het versturen van je bestelcode ontvang je direct een SMS bericht met een download-link. Hiermee kun je je bestelling via mobiele telefoon downloaden. Je bestelling wordt eenmalig afgerekend met behulp van SMS berichten; je zit dus niet vast aan een abonnement!

De producten zijn geschikt voor de meeste toestellen die mobiel internet en downloads ondersteunen. Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl. Tevens vind je hier de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over de klantenservice. Let op, alle vermelde tarieven zijn exclusief de download en/of datakosten. Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling.

Wijzigingen en drukfouten voorbehouden

WARIOWARE:

Een cijfer in de PU krijg je niet zomaar, daar moet je wel wat voor doen. Jurjen ontleedde Wario's nieuwste verzameling microgames om deze te beoordelen in zijn eigen serie microbesprekingen. Je vindt ze over deze pagina's verspreid. Als bonus heeft hij een Brain Training Microgame toegevoegd!

CONCEPT

Verzin een heleboel spelletjes die op zich niks voorstellen omdat ze meestal niets meer dan een enkele actie verlangen. Vuur deze in hoog tempo af op de zintuigen en zenuwen van de speler, die razendsnel moet reageren om in dit spelvuur overeind te blijven.

Verdeel de spelletjes over gepersonificeerde categorieën, leuk de boel op met ronduit bizarre humor, en je hebt iets heel bijzonders. Iets wat veel meer is dan de som der delen. Je hebt WarioWare.

+ 10

BEWEGEN

Het ligt voor de hand, in de nieuwste WarioWare moet je malle bewegingen met de Wii-afstandsbediening (in enkele spelvarianten gecombineerd met de Nunchuk) maken om de microgames te voltooien.

Voorafgaand aan elk spelletje wordt aangegeven hoe je de Wii-afstandsbediening moet vasthouden, bijvoorbeeld tegen je neus als de slurf van een olifant om bananen in neusgaten te schieten of tegen je heup om te hoelahoepen.

Soms moet je de afstandsbediening ook gewoon voor je neerleggen, bijvoorbeeld om hem op te pakken als de telefoon gaat.

Heel spits bedacht allemaal, goed uitgewerkt, hilarisch om te spelen.

+ 20

TIENTJE GOEDKOPER

WarioWare is met een verkoopadviesprijs van 49 euro een tientje goedkoper dan andere nieuwe Wii-games van Nintendo. Een sympathiek gebaar, maar het spel is hiermee nog steeds een tientje duurder dan WarioWare Twisted (GBA) en WarioWare Touched (DS), twee games die minstens zo leuk waren en toch ook nog wat completer aanvoelden.

Die 'korting' laat ik dus maar schouderophalend voor wat ie is.

+ 00

9-VOLT

Jaaaa, daar is hij weer, 9-Volt, het favoriete WarioWare-personage van elke Nintendo-fan. Al zijn spelletjes hebben te maken met het roemruchte verleden van Nintendo. Je moet bijvoorbeeld met een zeef schudden om de Virtual Boy tevoorschijn te toveren of een Arwing besturen met een horizontale afstandsbediening in een scène uit de eerste Star Fox.

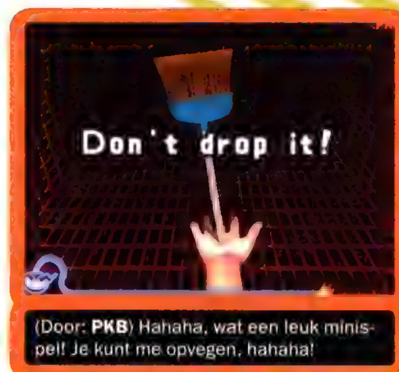
Ook heel aardig: de mogelijkheid om met de Wii-afstandsbediening een Game Boy Advance te kantelen en zodoende een leveltje te voltooien in de GBA-topper WarioWare Twisted!

+ 10





(Door: **Duncmasta**) Mario was niet tevreden met de nieuwe loodgieters CAO.



(Door: **PKB**) Hahaha, wat een leuk minispel! Je kunt me opvegen, hahaha!



Ik zie 't 'm toch liever buiten in de goot doen.



Fout! Wijsvinger.

BUNGIE BUDDIES

Jij pakt de afstandsbediening, je vriend grijpt de daaraan gekoppelde Nunchuk. In beeld zie je hoe ook jullie Mii-personages met een draadje zijn verbonden. Vervolgens is het de bedoeling allebei een controllerhelft tegen de heup te houden en te springen als je Mii-personage hardlopend een hindernis nadert. Spring je per ongeluk in een gat dan wordt je medespeler afgeremd door het draadje, tot je er weer uit bent geklauterd.

Het resultaat is een ronduit hilarische spelbeleving maar dat had je op basis van deze gegevens waarschijnlijk zelf al geconcludeerd.

+ 10

SMOOTH MOVES

JURJEN IN BEWEGING

Mii-PERSONAGES

Haha, Jurjen en Boris die als Kid Icarus-engeltjes door het luchtruim vliegen. Je stelt de lens scherp door de Wii-afstandsbediening naar de tv te bewegen en ziet... jezelf? Het onvolprezen Mii-concept maakt het mogelijk dat je jezelf en andere Mii-tjes op de gekste plekjes in het spel tegenkomt.
Absoluut een toegevoegde waarde, waarom halen ze dit soort grappen niet in meer spellen uit?

+ 10

MULTIPLAYER

Hier moet je zijn, de multiplayer. Verschillende survival-achtige spelvarianten laten twee tot zestien(!) spelers (met elk een eigen Mii-personage) om beurten de microgames voltooien, waarbij de afstandsbediening moet worden doorgegeven. Door jezelf niet in je eentje maar omringd door medespelers voor lul te zetten, zul je de ware kracht van Smooth Moves ontdekken.
Als je dit een keer hebt meegemaakt, ben je de beperkte singleplayer instant vergeten.

+ 50

TOWER TENNIS

Misschien heb je het wel eens gedaan, een pingpongballetje hooghouden op een batje, maar dat was dan waarschijnlijk niet in een voorbijglijdende toren waarin je verschillende soorten blokken en andere obstakels moest breken met de bal en/of passeren met het batje, steeds hoger voor een steeds hogere score.
Dit is echt bijzonder leuk om te doen, helemaal als je wisselend met verschillende spelers speelt: wie komt het hoogst?

+ 10

"WAAROM HALEN ZE DIT SOORT GRAPPEN NIET IN MEER SPELLEN UIT?"

TE BEPERKT

Na anderhalf uur bewegen in m'n uppie had ik het eindbeeld alweer gehaald, en daar schrok ik van. Er vallen dan nog wel een paar extraatjes vrij te spelen, maar het zijn er niet zoveel als in Touched! (de voorloper op de DS), en het spel blijft hoe dan ook beperkter aanvoelen dan mij lief is.
Voorbeeld: in vorige versies werd elk microspelletje een soort 'spel op zich', dat je eindeloos kon blijven spelen om je scores te verbeteren. Zoiets is ook mogelijk in Smooth Moves, alleen stopt de 'serie' hierin al na het derde level.
Nee, het spel voelt gewoon niet zo compleet als ik had verwacht.

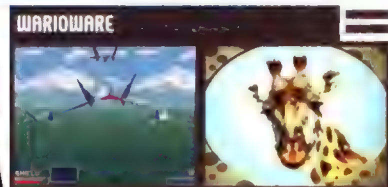
- 50

ÉÉN SPELER TEGELIJK – PART 1

Handig voor mensen met slechts één controller: meer heb je niet nodig om alle meerspeler mogelijkheden volledig uit te buiten. Leuk hoor, maar de optie om elke speler met een eigen afstandsbediening te laten spelen had de game niet misstaan. Een potje darts (leuke extra trouwens!) met twee spelers verlangt dat je de afstandsbediening na elk derde pijltje weggeeft en even later weer terugkrijgt, ook al heb je gewoon nog een tweede afstandsbediening op tafel liggen. En dan moet je elke beurt ook nog eens dat stomme polsbandje losmaken en omdoen... tenzij je de kans op barsten in je beeldbuis voor lief neemt, natuurlijk.

- 5





ÉÉN SPELER TEGELIJK – PART 2

Ik had die hilarische WarioWare-gekte ook wel eens met twee, drie of vier spelers tegelijk willen beleven, waarbij drie spelers bijvoorbeeld de vierde lastig kunnen vallen. Sterker nog: het was oorspronkelijk volgens mij ook de bedoeling geweest om dat soort dingen toe te voegen.
Het zou best eens kunnen dat dit deel van het spel eruit is gesloopt om de game op tijd voor de Japanse lancering gereed te hebben.

- 5

CONCLUSIE

WarioWare is een spel dat je moet delen met vrienden. Niet alleen de specifieke meerspelervarianten, ook de reguliere spelletjes en de machtige Tennis Tower zijn het leukst als ze om beurten worden gespeeld.



JURJEN

SCORE ??

Singleplayer is binnen twee uur uitgespeeld, multiplayeren en (elkaars) scores verbeteren blijft maandenlang leuk.

WARIOWARE: SMOOTH MOVES
WII
NINTENDO
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

3+



MINIGAMES

Dat er helemaal niets mis is met het fenomeen minigame an sich, bewijzen Tower Tennis en Block Star, twee leuke behendigheidspelletjes waarin je ook nog een beetje snel moet nadenken. Deze zijn niet in een microspelreeks opgenomen maar komen beschikbaar als je iets in het spel hebt gehaald.
Er zijn in totaal zes van die dingen om vrij te spelen. Tower Tennis is leuk genoeg voor een eigen bespreking.

+ 10

SCORE:
Leuk! Een gratis Brain Training Microgame: zou je de punten op deze pagina even willen optellen en aftrekken om de score te berekenen? Ik ben zelf ondertussen ook wel benieuwd naar het cijfer!
JURJEN

HALEN ALS
- Je wilt weten wat er allemaal met de Wii-afstandsbediening mogelijk is.
- Je deze game wilt en kunt delen met een aantal speelustige huisgenoten.
- Je de beperkingen voor lief neemt.

STRATEGIE IN GALACTISCHE PROPORTIES



SUPREME™ COMMANDER

EEN RTS VAN DE HAND VAN CHRIS TAYLOR.



RELEASE 16 FEBRUARI 2007
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

SUPREME COMMANDER, ONTWIKKELD DOOR DE SUCCESVOLLE CHRIS TAYLOR EN GAS POWERED GAMES, BRENGT PC GAMING OP EEN ADEMBENEMEND HOOG NIVEAU EN IS DE EERSTE VAN EEN GEHEEL NIEUWE GENERATIE RTS GAMES.











GAME MANIA · Dixons · Intertoys · MUSIC STORE www.musicstore.nl · TOYS R US · DYNABYTE · bart smit

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

Je kunt er als spellenbespreker voor kiezen om een PS2 game die rechtstreeks geport is naar de PSP opnieuw uitvoerig te behandelen, of je kunt voor een originele invalshoek kiezen. Maarten koos voor het laatste...

Prince of Persia: Rival Swords is nagenoeg dezelfde game als The Two Thrones. Nu zijn er in mijn ogen drie mogelijkheden: a) ik behandel de game en ga er vanuit dat jullie The Two Thrones gespeeld hebben, b) ik ga er vanuit dat jullie de game niet kennen, c) ik zoek hiertussen een middenweg. Niet dus, ik doe geen van drie! Ik laat je lekker zelf uitzoeken wat op jou van toepassing is. Volg de pijlen en het komt goed!

HEB JE DE GAME PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES GESPEELD?

JA

De fantastische, boeiende verhaallijn ken je al. Het verschil zit 'm slechts in twee andere zaken. Ten eerste maak je kennis met een paar nieuwe leveltjes en daarnaast bevat de game nu een multiplayer mode (nog niet getest).
Daar komt wel bij dat de klachten als een slechte framerate en lange laadtijden, zoals we bij de eerste PoP op de PSP (Revelations) tegenkwamen, helemaal verdwenen zijn.

NEE

Jij, de stoere prins dus, denkt dat je eindelijk klaar bent met dat gestoei met die zwaarden en je vaart het oude vertrouwde Babylon binnen. Ter bevestiging laat je je schatje Kaileena weten dat alles veilig is.
Natuurlijk is dat niet het geval. Het hele rijk ligt in puin en er woedt een hevige oorlog. Onze held en z'n keizerinnetje worden onder vuur genomen. Tot overmaat van ramp wordt Kaileena ontvoerd en moet uiteindelijk het loodje leggen.
Dan zijn de poppen aan het dansen. De donkere aard van de prins komt naar boven en het is sneaken en slachten en klimmen en klauteren geblazen! Je bent net een aapje dat door een fikkende stad slingert en hier en daar een vijand neersabelt, tegen een muur werpt of in het middenrif steekt.

IS HET VOOR JOU Z'N GELD WAARD?

NEE

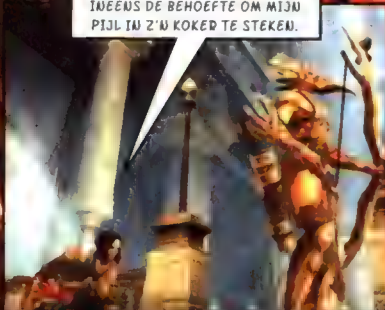
Begrijp me niet verkeerd; het is een hele vette game en eigenlijk ontbreekt er niet zo gek veel aan, maar om nu de volledige prijs neer te leggen voor een game die je al van binnen en van buiten kent? Dat gaat mij iets te ver.

JA

De game ziet er bruut uit en bevat alle onderdelen die je van een Prince of Persia game kunt verwachten: sluipen, puzzelen, klauteren en vechten. Ook het verhaal is om van te smullen. Als ik iets meer vrouwelijke hormonen in me had, zou ik een traantje hebben weggepinkt.

DUS...

De kenners van Two Thrones raad ik deze game alleen aan als ie in de budgetbak ligt maar voor ieder ander biedt Rival Swords alles wat je van een spel verlangt. Een mooi verhaal, actie, avontuur en een geniaal sfeertje.




De prins in z'n donkere gedaante werd gekscherend ook wel chocoprins genoemd.


Oei, z'n leven hangt aan een ruggengraatje.

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS



HALEN ALS

- Je The Two Thrones niet gespeeld hebt.
- Je lid bent van een cd/boekenclub en je elke maand wat moet kopen.
- Je je rogue in WoW zat bent en toe bent aan wat nieuwe moves.

CONCLUSIE

PoP: Rival Swords heeft, in tegenstelling tot veel andere PSP games, een goed werkende camera. Het voelt al snel natuurlijk en vertrouwd aan, en dan is het genieten geblazen van de sfeervolle en mooie levels. De game doet niet onder voor z'n grote broer op de PS2 en is (dus) nog steeds een genot om te spelen.


MAARTEN

SCORE **82**

Twee retourtjes Leeuwarden-Maastricht en je bent een heel eind.

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS
PSP
PIPEWORKS SOFTWARE / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
16+



SUPREME CO

"Vanaf heden wens ik niet langer aangesproken te worden met mijn voornaam!", bulderde Jan onlangs toen hij met stalen blik, rammelende medailles en legerpet de redactie binnenmarcheerde. "Ik ben hier de Supreme Commander en jullie zijn mijn nederige onderdanen!!" Wat een spelletje al niet met je kan doen...

JAN VOELT ZICH OPPERMACHTIG

Wanneer is ie eindelijk klaar? In Godsnaam, wanneer? Hoe lang ben ik al bezig met het maken van die nucleaire raket? Een uur? Twee uur? Het voelt als een hele middag. Tegelijkertijd voel ik aan mijn water dat de vijand ieder moment over de heuvels aan kan komen stormen met maar één doel: een allesvernietigende aanval.



Nog geen vijf minuten later is het zover: de eerste lading vijandelijke tanks stuift richting mijn voorste linies. Ik zoom uit voor een beter overzicht. Nog iets verder, nog iets verder. Mijn uit de kluiten gewassen oorlogsfregatten en landunits zijn niets meer dan stipjes. Ik zweef als een God boven de Aarde en zie het slagveld als een rapporterende sonde die rond onze planeet cirkelt. Vliegensvlug zoom ik weer in en stuur een squadron bommenwerpers richting de eerste golf vijanden. Hoeveel zijn het er eigenlijk? Honderd? Tweehonderd? Het lijken wel lemmingen die zich instinctief richting mijn basis bewegen als ware het de ijszee die ze over moeten steken.

RUSTIG BLIJVEN

Uiteraard heb ik mijn basis goed beschermd. Ik ben de Supreme Commander en niemand solt met mij. Enorme energieschilden hebben me behoorlijk wat resource gekost maar zorgen er wel voor dat vrijwel mijn hele basis is beschermd. Tegelijkertijd zorgen mijn Mavor installaties (even immense als effectieve kanonnen) dat de vijandelijke troepen compleet aan pulp worden geschoten.

Maar dan in de verte... niet een maar twee Monkeylords die steeds dichter in de buurt komen! Jijks! Gulp! Ik verslik me bijna in mijn Fristi on the Rocks maar houd mijn hoofd koel, zoals alleen een Supreme Commander dat kan.

Maar vergis je niet, wie ooit oog in oog met een Monkeylord heeft gestaan en het overleefd heeft, loopt de rest van z'n bestaan bij de psychiater. Deze spinachtige kolossale Mechs met hittezoekende laserstraal kunnen in een klap een heel bos wegvagen. Wanneer twee van deze dodelijke krachtpatsers mijn energiestromen naar de filistijnen knallen, is het gedaan met mijn forcefields.

Toch blijf ik rustig. Mijn nuke is namelijk eindelijk klaar. Sterker, hij vliegt al de goede kant op. En op het moment dat mijn allesverzengende raket de vijandelijke basis raakt, is het over en uit met de tegenpartij. Ik heb gewonnen. Ik ben oppermachtig.



(Door: **Hylian_Hero**)
De landing van Erica Terpstra verliep ook ditmaal niet geheel vlekkeloos.

INTENS GELUKKIG

Supreme Commander geeft je inderdaad een oppermachtig gevoel. Jij bent degene die alle touwtjes in handen heeft, die honderden eenheden onder z'n machtige muisknoppen herbergt en met behulp van experimentele supereenheden en nucleair speelgoed zich ongenadig laat gelden.

De baan van Supreme Commander is veelzijdig, complex en hard werken, maar wanneer je alles in goede banen leidt en met je beeldvullende eenheden al je tegenstanders, huilend om hun moeder, naar huis stuurt, dan voel je je intens gelukkig.

KEUZES MAKEN

Alles in Supreme Commander is indrukwekkend, overweldigend wellicht in het begin, en dat terwijl het spel in basis nog steeds een old skool RTS is.

Er zijn twee soorten resource (mass en power) en die staan aan het begin van alles. Verschillende gebouwen kennen verschillende upgrades (die je meteen toe kunt kennen) en alles kost energie en geld.

Deze vorm van (micro)management geeft SC de nodige diepgang. Je kunt niet lukraak tanks uitpoepen want je beurs raakt een keer leeg. Bovendien kent het spel Newtoniaanse eigenschappen toe aan alle eenheden. Dat betekent dat een bommenwerper die laag vliegt meer impact heeft met zijn wapens en dat een mitrailleursalvo van de zijkant soms venijniger aankomt dan frontaal.

Voorts kost het maken van een atoomwapen of anti-nuke raketten enorm veel tijd en geld en dat betekent automatisch dat je iets anders niet kunt maken. Je moet keuzes maken en plannen, en dat maakt SC erg uitdagend.

Daarbij zijn de maps extreem groot;

"ALS JE AL JE TEGENSTANDERS, HUILEND OM HUN MOEDER, NAAR HUIS STUURT DAN VOEL JE JE INTENS GELUKKIG."





(Door: **3vilr0ck3r**)
Toen het bericht kwam over een gestrande naakte vrouw, wisten ze wel waar ze zoeken moesten.



(Door: **Ome Sees**)
Pieterburen krijgt het weer druk met al die huilers op 't strand.

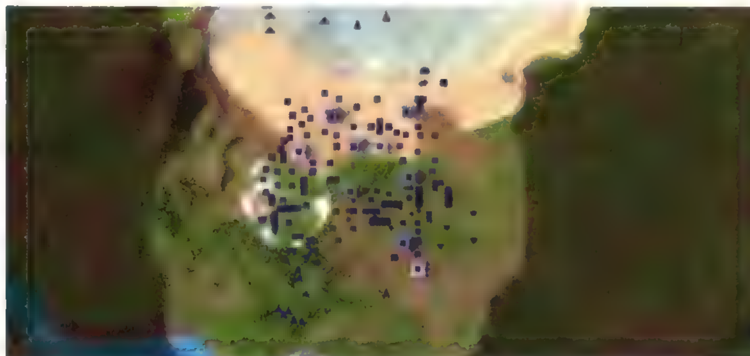
MMANDER



soms wel duizenden vierkante kilometers. Dat betekent dat de vijfhonderd units die je ongeveer tegelijk kunt aansturen, fantastisch in beeld komen, dat de land-, zee- en luchtgevechten op meerdere fronten hun ding doen, en dat je fantastische tactieken kunt toepassen met je experimentele units als je belangrijkste troeven. Supreme Commander geeft je echt het idee een gruwelijk vette science-fiction oorlog te dirigeren.

IN- EN UITZOOMEN

Alleen voor het in- en uitzoomen moet je deze game eigenlijk al checken. Het gaat zo soepel, en je kunt zo absurd ver zoomen dat je mond gewoon openvalt van verbazing. Bovendien heb je het echt nodig tijdens heftige battles op meerdere fronten.
Google Earth is er niets bij...



SKIRMISH & MULTIPLAYER

De gemiddelde RTS speler begint logischerwijs bij de singleplayer maar skirmish en multiplayer bepalen uiteindelijk of de game een hit wordt. Niets zo leuk als in een LAN of online je vrienden helemaal tot op het bot te vernederen, en tegen onverwacht menselijk handelen kan geen A.I. op.
De skirmish en multiplayer in SC zijn echt top waarbij je zelf de zogenaamde 'winning conditions' kunt instellen.
Zo kun je bijvoorbeeld vooraf bepalen dat je pas hebt gewonnen als alle gebouwen van de tegenpartij met de grond gelijk zijn gemaakt. Of je kiest er juist voor om diegene te laten winnen die het eerst de Commander van de tegenpartij omlegt. Dergelijke 'spelregels' zorgen telkens voor totaal andere gameplay.

SUPREME COMMANDER





EN COMMAND & CONQUER DAN?

Elders in deze PU vind je de preview van C&C 3, ook een RTS waar veel van verwacht wordt maar toch een totaal andere game.
Een potje C&C 3 kun je doen terwijl je tegelijkertijd een blik Pringles opentrekt en een drankje naast je toetsenbord zet. C&C 3 kun je straks spelen met je pa die net een nieuwe PC heeft gekocht. Supreme Commander is voor de fanatieke gamers die al jaren smachten naar een opvolger van Total Annihilation en voor wie Total War geen geheimen meer heeft. C&C 3 wordt een juicy steak waar je mes soepel doorheen glijdt; Supreme Commander daarentegen is de op de huid gegrilde regenboogforel die je met een keur aan mesjes moet fileren en ontleden, maar die daarna tot een ongekend smaakorgasme leidt.



MINPUNTEN

Veel muziek uit de loftrompet voor SC maar er zijn toch ook een paar minpunten aan de game te ontdekken.
- Je hebt echt een NASA PC nodig om dit lekker te kunnen draaien.
- De graphics zijn niet eens zo heel erg spectaculair.
- De maps, hoe goed ontworpen ook, doen nogal verlaten aan.
- Verschil tussen de gewone units onderling is hoofdzakelijk visueel, het zijn vooral de experimentele units die het inhoudelijke onderscheid maken.

HALEN ALS

- Je houdt van een pittige uitdaging
- Je een Supreme PC thuis hebt staan
- Je graag in- en uitzoomt

CONCLUSIE

Dit is de game waar Total Annihilation fans al een decennium lang op wachten, en verder iedereen die zijn strategie graag uitdagend en diepgravend wil. Een van de kanshebbers om de beste RTS game van 2007 te worden!


JAN

SCORE 92

Na een uurtje begin je er een beetje in te komen, na een paar uur wordt het écht interessant, en daarna ben je voor weken en weken onder de pannen.

SUPREME COMMANDER
PC
GAS POWERED GAMES / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12+



BATTLESTATIONS MIDWAY

BORIS LUISTERT NAAR EEN BEJAARDE BAVIAAN

Eidos komt met een extreem ambitieus project waarbij ze niet alleen totale oorlog beloven maar ook nog een goed werkende multiplayer. Reden genoeg voor Boris om zijn bovengemiddeld geschapen torpedo nog eens stevig op te poetsen.

KIJK UIT VOOR DIE WASLIJN!

PROBEER 'M NAAR DIE WASLIJN TE LOKKEN.

Battlestations begint gelijk goed. Een hemeltergend saaie tutorial die wordt ingesproken door een bejaarde baviaan met een spraakgebrek. Elke zin kost hem een paar minuten om uit zijn verschrompelde strottenhoofd te persen. Voordat je de game kunt spelen, zul je de volledige tutorial echter helemaal moeten doorlopen waarbij werkelijk elk detail van de game wordt uitgelegd. Zelfs wanneer het meer dan logisch is dat een dieselmotor zwaar beschadigd is als het icoontje rood oplicht en matig beschadigd is als het oranje oplicht, besluit de overjarige baviaan ook uit te leggen dat een kanón zwaar beschadigd is als het icoontje rood oplicht en matig beschadigd als het oranje is.
En toen was ik al anderhalf uur in de tutorial verder en mijn geduld was al zeker een uur en twintig minuten op. Ik wilde mijn kop door de monitor beuken en brullen dat ik het idee snap maar met geen mogelijkheid kon de bejaarde stem worden weggedrukt. Ik zweer het. Dit grenste aan marteling.

> "IK ZWEER HET. DIT GRENST AAN MARTELING."

TRILLEN

Oké, dus ik haal diep adem en begin aan de duikboten tutorial. Nadat 25 minuten lang is uitgelegd hoe de boot bestuurt, namelijk net zoals de andere boten alleen kan ie met een druk naar beneden op de directional pad duiken en met een druk naar boven weer naar de oppervlakte komen, merk ik dat mijn handen oncontroleerbaar beginnen te trillen. Ik merk dat ik al een tijdje met mijn schouders samengetrokken naar mijn LCD scherm zit te staren terwijl mijn rechterbeen onophoudelijk op en neer beweegt.
Mijn nek doet pijn en ik wil iets kapot maken. Ik pleur de Xbox 360 uit, staar naar het zwarte scherm en sta op om het review schijfje te bekijken. Het is half bedrukt met de woorden 'Eidos' en '...er Unlimited'. Waarschijnlijk was de inkt op. Terwijl ik het schijfje terug plaats, realiseer ik me dat ik het hele eerste uur van de tutorial alweer vergeten ben. Het is 02.44 uur op een koude dinsdag nacht. Ik kijk naar m'n telefoon en overweeg om mijn contact bij Eidos uit haar bed te bellen tot ik me herinner dat ze een paar maanden geleden ontslag heeft genomen.




Aiii, precies in m'n kruiser.

ONLINE IS VET

Het stomme is dat Battlestations, op de tutorial na, helemaal geen onaangename game is. Het idee is zelfs best tof. Massale gevechten tussen vloten die bestaan uit vliegdekschepen, onderzeeboten, mijnenvegers, torpedojagers, destroyers en verschillende soorten vliegtuigen.
Het verhaal volgt een jonge matroos die opklimt en steeds indrukwekkendere zeeslagen uitvecht.
De multiplayer mode biedt echter nog iets veel beters. Namelijk enorme zeeslagen die twee teams van elk vier man tegen elkaar kunnen spelen. Het is next-gen zeeslagje waarbij elke speler een bepaald onderdeel van zijn vloot in handen krijgt.
De besturing van de vliegtuigen is niet goed maar die van de boten werkt aardig, vooral omdat heel veel automatisch gebeurt en de chaos die losbarst aan het begin van de strijd al snel begrijpelijk wordt.
Ik zou dus zeggen: wacht even tot deze game in de uitverkoop gaat en haal dan een exemplaartje.

BATTLESTATIONS: MIDWAY



HALEN ALS

- Je denkt dat jij de tutorial wel trekt.
- Je van WO II zeeslagen houdt.
- Je meer geduld hebt dan ik.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Midway is een klein eilandje in de Stille Oceaan dat gedurende de Tweede Wereldoorlog in Amerikaanse handen was. De Japanners, die zichzelf onoverwinnelijk waanden, hadden met Pearl Harbor aangevallen om vervolgens het strategisch gelegen eiland Midway met zijn Amerikaanse vliegveld aan te vallen.
De Amerikanen leden zware verliezen maar toch wist een klein aantal Dauntless bommenwerpers de Japanse vliegdekschepen te bereiken. Slechts zes bommen troffen doel maar dat was voldoende om drie vliegdekschepen in lichterlaaie te zetten. De Japanners hadden de dekken vol liggen met brandstof en bommen en tekenden daarmee hun eigen doodvonnis. Midway was de plek waar de Amerikaanse marine op 4 juni 1942 de Japanners de eerste beslissende slag toebracht.



CONCLUSIE

Vergeet het, de tutorial is niet om door te komen en zonder tutorial kun je de game niet spelen. Tijd dus voor een cursusje gamedesign voor Eidos en wie weet ligt deze game snel in de budgetbak, dan is het wel de moeite waard.


BORIS

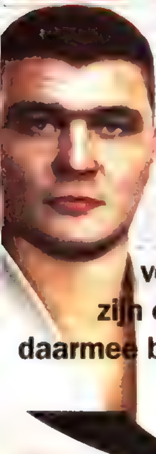
SCORE **71**

Een lang speelbare game maar voor je zover bent, zul je al zijn afgehaakt.

BATTLESTATIONS: MIDWAY
XBOX 360
EIDOS INTERACTIVE
1 SPELER / MULTIPLAYER: 8 VIA XBOX LIVE
OUT NOW

12+

DAVID DOUILLET



We weten hier op de redactie best veel van games. Shooters, racegames, footies, fighters, RPG's... overal hebben we wel een specialistje voor. Maar wie moesten we nu in hemelsnaam een judogame laten reviewen? Maarten beweert dat ie in een grijs verleden ooit een gele slip heeft gehaald, en we zijn er voor het gemak maar vanuit gegaan dat ie daarmee bedoelde ooit aan judo gedaan te hebben.

MAARTEN IN DE MANGEL

Judo is de populairste Aziatische vechtsport in Europa. De Judo Bond Nederland telt dan ook meer dan 60.000 leden. Best vreemd eigenlijk dat er dan geen judogames in de winkelrekken te vinden zijn.



Dat vond ook BigBen Interactive dat besloot hiervoor de Belgische studio 10Tacle in te huren dat op hun beurt de expertise inschakelde van de uiterst ervaren Franse Olympisch- en wereldkampioen David Douillet. Omdat ik praktisch geen ervaring in judo heb, zocht ook ik een expert om mij te hulp te schieten en vond die in ex-judoka Ben Sonnemans (achtmaal Nederlands en zelfs eenmaal Europees kampioen!). Sonnemans komt in deze review niet alleen uitgebreid aan het woord, als expert mocht hij ook een cijfer geven.

MOOIE POPPETJES

Eerst even de facts. In de judo sim David Douillet Judo (DDJ) staan twee judoka's tegenover elkaar op een tatami (mat) in een dojo (judohal). Jij bestuurt een van de twee vechtersbaasjes.

"Allereerst wil ik even zeggen dat ik het er echt mooi vind uitzien. Die dojo's zijn sfeervol en hebben een Oosters tintje. Ook de manier waarop de 'poppetjes' bewegen is echt realistisch", steekt Ben van wal. "Dat hebben ze zeker met die motion capture zooi gedaan," mompelt hij met een serieus gezicht.

Nu zou je verwachten dat je elkaar op Tekken-achtige wijze te lijf gaat. Echter, judo lijkt meer op worstelen, en geslagen of geschopt wordt er normaal gesproken niet, behalve als je verliest en door Cor van der Geest getraind wordt ;-).

MINIGAME

De Belgische ontwikkelaar heeft samen met de Franse judoka dan ook voor een andere aanpak gekozen.

In DDJ bepaal je door timing of je een goede aanval maakt of niet. Dat gaat alsvolgt: onderin het scherm zie je een soort minigame. Er schuiven allerlei knoppen als vierkantje, driehoekje en kruisje voorbij, en op het moment dat ze een leeg vakje passeren, moet je één van die knoppen indrukken. Je hebt daarbij de keus uit een paar aanvallen, maar je moet in ieder geval goed opletten wanneer je moet drukken. Daarnaast is er ook nog een balkje waar je rekening mee moet houden.

"Het doet me een beetje denken aan Decathlon en dat Dance Dance Revolution gebeuren", zegt Sonnemans. "Toen ik een paar jaar geleden in Japan was, zag ik dat echt overal!"

De besturing van DDJ heeft inderdaad wel wat weg van DDR maar persoonlijk vind ik het meer op Gitaroo Man lijken omdat in die game de timing zo essentieel is. Ook in DDJ is dat het geval, waarbij je je echt moet focussen op het onderste gedeelte van het scherm als je niet via een ippon, waza-ari, yuko of koka wilt kennismaken met de smaak van de mat.



GEEN JUDOGEVOEL

En met die fixatie op timing heeft meneer Douillet volgens Ben en mij een grote fout gemaakt.

"Natuurlijk is timing in de judosport heel belangrijk maar het probleem is dat je op deze manier helemaal niet het gevoel hebt dat je aan het judoën bent", aldus Ben. "Ik kijk eigenlijk alleen maar naar de onderkant van het scherm omdat ik anders gewoon niet weet wat ik moet doen", moppert hij verder. Dat betekent dus dat je op de bovenkant van het scherm net zo goed een por-



Typisch een spel voor wie houdt van kreunende mannen en gestoel in de buitenlucht.



Maarten beweerde ooit de gele slip te hebben gehaald met judo maar dat betwijfelen we. De bruine slip geloven we dan weer wel...

JUDO

"JE ZOU OP DE BOVENKANT VAN HET SCHERM NET ZO GOED EEN PORNOFILM KUNNEN AFSPELEN."



nofilm kunt afspelen... als je begrijpt wat ik bedoel".

KREUN, PUF

Qua gameplay lijkt het dan wel op Gitaroo Man maar qua sound is het ongeveer het tegenovergestelde van het gitaarmannetje. Het enige dat je in die dooie dojo's hoort, is suf gekreun van een paar vechtende judoka's. Dat is best boring en zorgt voor slaapverwekkende gevechten, hoewel die geluiden volgens Ben nu juist wel realistisch zijn.
Dat het judo-gevoel ontbreekt in DDJ is jammer want Ben had gerekend op een lekker potje ouderwets "matten".
Om de teleurstelling een beetje goed te maken en omdat het Ben's verjaardag was, besloot ik mezelf op te offeren om zo in ieder geval één iemand een lekker judo-gevoel aan deze dag over te laten houden. Het resultaat zie je elders op deze pagina...



WIST JE DAT:

- Judo in het Japans 'de zachte manier' betekend.
- Ben Sonnemans graag Streetfighter, Tekken en FIFA speelt.
- Respect in het judo voorop staat.
- Jigoro Kano de grondlegger van de judosport is.
- Deze sport is voortgekomen uit jiujitsu.
- Anton Geesink in 1961 de eerste niet-Japanner was die wereldkampioen judo werd.
- Geesink in 1964 voor een cultuurshock zorgde door in Japan Olympisch kampioen te worden.
- Dezelfde man nu in de Anton Geesinkstraatwoont.

BEN SONNEMANS

Leeftijd: 35 jaar.
Acht keer Nederlands kampioen.
Europees kampioen: 1997.
Deelnemer Olympische Spelen 1996 en 2000
Werkt momenteel als accountmanager bij ICT bedrijf Gemnet, is bestuurslid van Kenamju (de beste judoschool van Nederland) en is daarnaast nog ambassadeur van Right to Play.
Een saillant detail: David Douillet Judo wordt uitgegeven door BigBen Interactive. Dat viel Ben Sonnemans meteen op, want zijn bijnaam is... Big Ben! Hoe toepasselijk!



HALEN ALS

- Je zweert bij de judosport.
- Je niet echt om gamen geeft maar wel van kreunende mannen houdt.
- Dead or Alive en zelfs Tekken veel te snel voor je gaat.



CONCLUSIE

Ik waardeer het dat er eindelijk eens een judogame op de markt is. Ik had de besturing graag anders gezien, maar het is een start.



BEN — SCORE 60

Ik heb het spel op PS2 van Maarten meegekregen en ik denk dat ik 'm stiekem best af en toe ga spelen. Moet ik wel naar mijn neef toe want ik heb alleen een Xbox en een PSone.

DAVID DOUILLET JUDO
PS2 / XBOX / GAMECUBE / PC
BIGBEN INTERACTIVE / 10TACLE /ATOLLSOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

CONCLUSIE

Als je geen judofanaat bent, zal deze game je waarschijnlijk sowieso niet aanspreken. Ben je dat wel, dan zul je vermoedelijk het judo-gevoel missen.



MAARTEN — SCORE 50

Ik heb de game niet uitgespeeld want Ben wilde hem graag mee naar huis nemen... En omdat hij toevallig die dag jarig was (en z'n judopak aanhad), kon ik dat natuurlijk niet weigeren.

DAVID DOUILLET JUDO
PS2 / XBOX / GAMECUBE / PC
BIGBEN INTERACTIVE / 10TACLE/ ATOLLSOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+





BULLET WITCH

Uit het niets, komt de game Bullet Witch. Oké... dat rijmt niet helemaal maar hier is evengoed de game Bullet Witch. En Steven was de gelukkige die in het strakke leren pak van heldin Alicia mocht kruipen om enkele zombies uit elkaar te scheuren.

Het is een gouden concept dat in handen van de Japanners meestal mooie taferelen oplevert: een aantrekkelijke dame in een strak SM pakje, een groot geweer dat eveneens dienst doet als mêlee wapen, en tot slot een wereld overspoeld door brute gemuteerde monsters. Dat lijkt bijna niet mis te kunnen gaan.


Dat kreeg ik heel vroeger van m'n vriendinnetjes ook vaak te horen.

Toch rammelt er veel aan Bullet Witch en de game toont eens temeer aan dat het gebruik van de juiste ingrediënten nog geen garantie is voor een overheerlijk gerecht.


Het lijkt op iets dat m'n schoonmoeder gekookt zou kunnen hebben.



VERMALEN DOOR HD

Ja, we leven in mooie tijden. In High Definition tijden. Wie had ooit gedacht dat de televisie de monitor zou kunnen bijbenen wat betreft de resolutie (al wordt de monitor resolutie natuurlijk ook nog regelmatig omhoog geschroefd).
Nu speel ik al een tijdje al mijn games op een HD scherm, ook als de game zelf helemaal geen HD resolutie kent. Veelal gaat dit goed maar in sommige gevallen worden de graphics hierdoor helemaal uit elkaar getrokken. Alsof je iemand met acne onder TL verlichting tegenkomt in plaats van in een donkere nachtclub. Een verschil van dag en nacht.
Gek genoeg is Bullet Witch slachtoffer van hetzelfde effect, en dat terwijl de game uiteraard wel bedoeld is voor HD schermen. Schaduwen vallen uit elkaar en de textures zien er kaal en levenloos uit. Deze game kun je beter verstoppen achter de waas van een analoge televisie want een HD scherm vreet 'm levend op.



HALEN ALS

- Je op zoek bent naar simpele shooter gameplay die weinig next-gen kenmerken vertoont.
- Je niet in het bezit bent van een HD scherm.
- Je graag kijkt naar een sexy dame die een verscheidenheid aan monsters molesteert.

BULLET WITCH

GROF GEWELD

De intro schetst een wereld enkele jaren in de toekomst die door een reeks gebeurtenissen volledig naar de klote is. De ene ramp volgde de andere op, en als er dan ook nog eens een agressief virus uitbreekt, is het einde van de mensheid in zicht.
Jij, in de gedaante van de sexy heks Alicia (over wiens schouder jij meekijkt), moet met behulp van je gun en magie weer orde op zaken stellen. Dit doe je met grof geweld waarbij het bloed rijkelijk vloeit en de geinige monsters met het nodige gespetter uit elkaar knallen.
Een simpele third-person shooter dus, met magie als extra aanvalskracht en de mogelijkheid om je gun te upgraden.

SAAI EN MAKELIJK

De problemen zitten 'm vooral in het saaie leveldesign en de grotendeels ontbrekende A.I. van de tegenstanders. De omgevingen, evenals de route die je aflegt, zijn niet bepaald bijster interessant. Grafische elementen worden te vaak hergebruikt waardoor sommige levels aanvoelen als één grote déjà vu.
Daar komt ook nog eens bij dat de vijanden óf hun lenzen niet in hebben óf je stiekem liever geen pijn willen doen, want de mogelijkheid om achter voorwerpen te schuilen hoef je niet per se te gebruiken om te overleven.

NIEUWE STANDAARD

Met acrobatische moves rondstuiteren en domme zombie-soldaten kapot knallen heeft zijn charme maar dat gevoel sloeg bij mij te snel om in verveling, ondanks de leuke gevechten aan het eind van elk level. Tja, een game als Gears of War heeft mij logischerwijs ook wel iets strenger gemaakt als het op shooters met monsters aankomt.

CONCLUSIE

Ik vind het oprecht zonde dat de uitvoering van Bullet Witch te wensen overlaat want met het concept en het stijltje is werkelijk niets mis. Als gewone Xbox titel was deze game veel beter uit de verf gekomen maar op de 360, tussen al het andere next-gen geweld, faalt de game jammerlijk.


STEVEN

SCORE 58

Bullet Witch is aan de korte kant maar omdat de levels nogal repetitief zijn slaan de momenten van verveling evengoed toe voordat het einde is bereikt.

BULLET WITCH
XBOX 360
CAVIA / ATARI
1 SPELER
OUT NOW
16+



CHILI CON CARNAGE

JEROEN ZOEKT DE CHILI

Z'n benen rusten op het bureau, binnen handbereik een bekertje cappuccino, de leuning van de bureaustoel een stuk naar achteren. Jeroen zit er ontspannen bij, alsof hij een siësta houdt. In zijn handen een PSP… met een gepeperde game, toch?

Mijn vingers doen het werk op de automatische piloot, er is maar weinig sturing vanuit mijn bovenkamer nodig. Hersenloos knallen is bij tijd en wijlen heerlijk en Chili Con Carnage weet dit smaakvol in beeld te brengen.
Ik ben een artiest van de dood, een artista de la muerte om in de Mexicaanse stijl van het spel te blijven.

BULLS EYE

Met ratelende machinegeweren storm ik een luxe villa van een lokale drugsbaron binnen. Doel is om die gast om te leggen, maar eerst moet ik een aantal zwaarbewapende en overdreven gespierde dames in bikini artistiek doden.
In slow motion loop ik tegen een muurtje op, mik op een vrouwelijke Arnold Schwarzenegger, druk op de R-knop om haar lelijke kop in het vizier te nemen en druk op het juiste moment af. 'Fly on the Wall' verschijnt er in beeld en ik krijg een paar punten.
Tegelijkertijd wordt er een balkje gevuld dat langzaam leegloopt. Genoeg tijd om een combo op te zetten en zo mijn puntenaantal tot duizelingwekkende hoogte te laten stijgen.
Snel loop ik op een groepje dames af die mij zonder blikken of blozen onder vuur nemen. Weer vertraag ik de actie, door een sprong voorwaarts te maken, recht op de in geel gehulde bikini babe af. Ze draagt een sombrero, ik mik en druk netjes af. 'Bulls Eye'. Ze zakt in elkaar, waarna ik mijn duik voorwaarts precies zo voltooi dat de sombrero op mijn koppie terechtkomt. De combotimer loopt door en ik ga op zoek naar meer slachtoffers.
Zo gaat het dan zo'n twintig missies lang door, en dat wordt op den duur eentonig. Ook de (vaak flauwe) humor weet daar geen verandering in te brengen.


Hopelijk zit je deze PU op de plee te lezen…

Het hierboven geschetste tafereel is overigens niet illustratief voor de game; in de overige missies zul je het voornamelijk aan de stok krijgen met Mexicanen in plaats van schaars geklede dames.

FLAUWE HAP

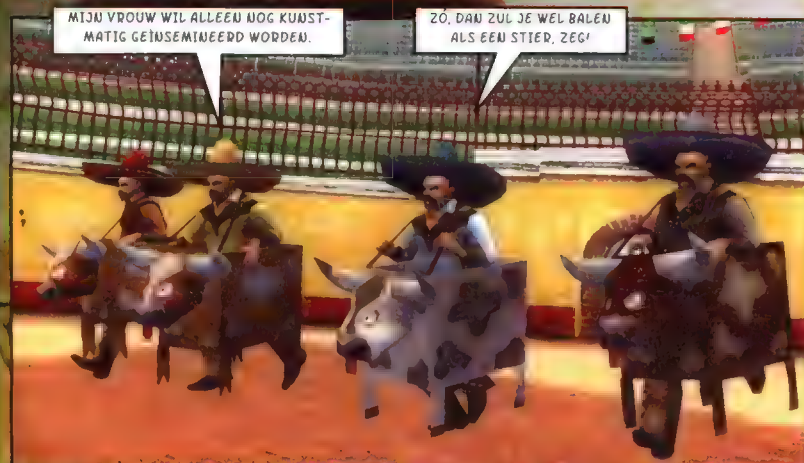
Chili Con Carnage doet vermoeden dat we hier met een pittig spelletje te maken hebben, toch beleefde ik het als een nogal flauwe hap. De opzet van het spel is ook vrij simpel waarbij de uitdaging eigenlijk alleen zit in het maken van een zo lang mogelijke combinatie van artistieke kills.
Misschien dat de kok in kwestie de chili een beetje vergeten was want Chili Con Carnage mist een beetje pit, een beetje vuur. Het is meer Con Carnage, een mix van flauwe grappen en simpel knalwerk.

UITDAGINGEN

Voor de afwisseling heeft Chili Con Carnage zogenaamde challenges die losjes tussen de missies door gestrooid zijn en die je onder tijdsdruk moet voltooien.
Ze variëren van een x-aantal minuten overleven terwijl je de combo intakt houdt, of een x-aantal mannetjes (gehuld in kipkostuum) om zeep helpt, wederom de combo intakt houdend. Of je dient een aantal moves uit te voeren, plus een bepaalde score te halen.
Ze zijn tot op zeker hoogte uitdagend en als je ze winnend afsluit, ontvang je extraatjes in de vorm van nieuwe multiplayer locaties of artwork etc.



"HET IS MEER CON CARNAGE, EEN MIX VAN FLAUWE GRAPPEN EN SIMPEL KNALWERK."



HALEN ALS

- Je Total Overdose helemaal te gek vond.
- Je op zoek bent naar een shooter zonder diepgang.
- Je kippenhumor geweldig vindt.

CONCLUSIE

Chili Con Carnage had een lekker gekruid hapje kunnen zijn maar het mist een beetje pit.


JEROEN

SCORE 70

Na een uurtje of tien flink doorknallen heb je alles wel gezien en kun je het in de multiplayer opnemen tegen je vrienden.

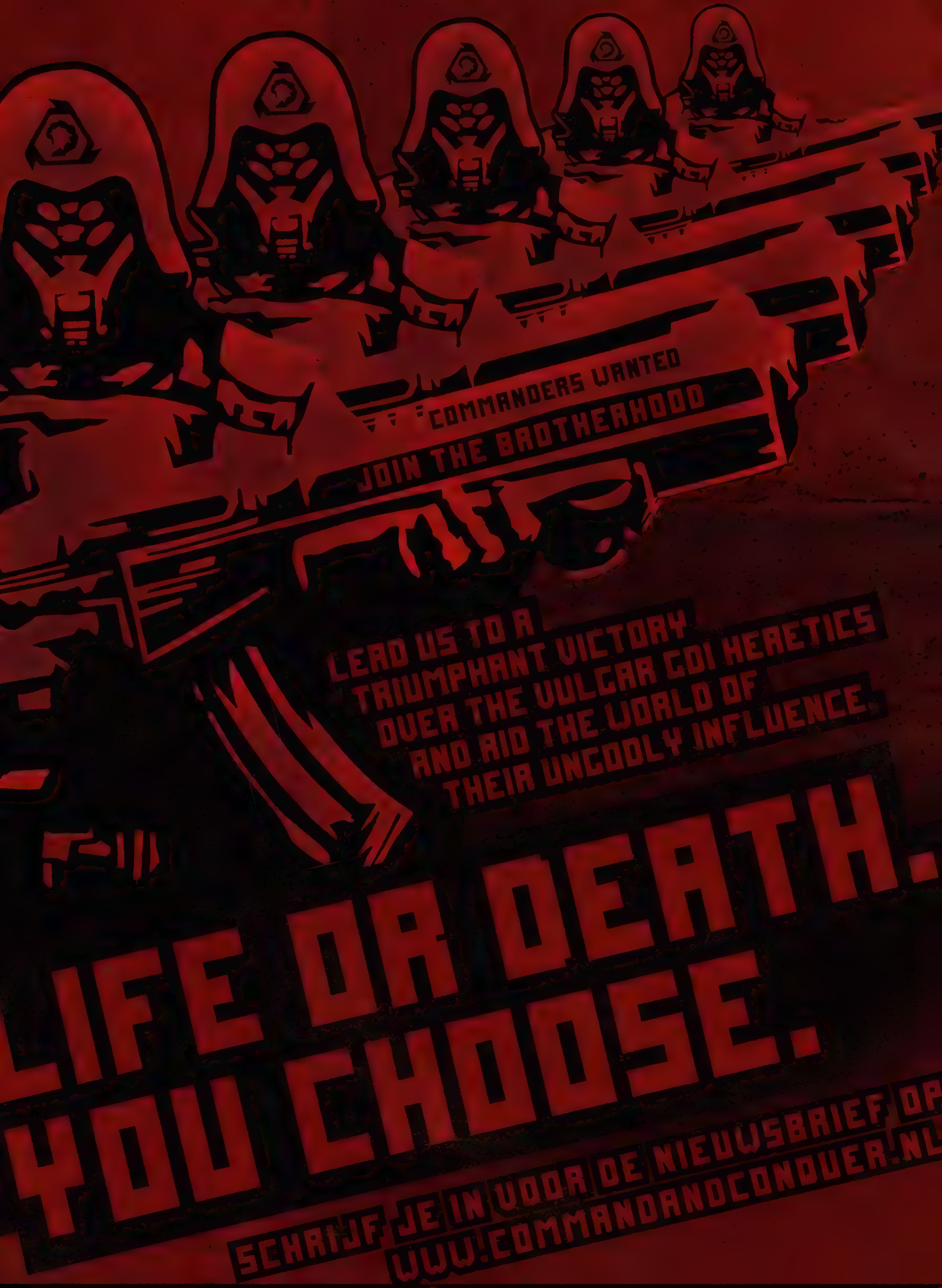
CHILI CON CARNAGE
PSP
EIDOS / ATOLL SOFT
1 SPELER + MULTIPLAYER
OUT NOW
18+

CHILI CON CARNAGE








COMMANDERS WANTED
JOIN THE BROTHERHOOD
LEAD US TO A
TRIUMPHANT VICTORY
OVER THE VULGAR GDI HERETICS
AND RID THE WORLD OF
THEIR UNGODLY INFLUENCE.
LIFE OR DEATH.
YOU CHOOSE.
SCHRIJF JE IN VOOR DE NIEUWSBRIEF OP
WWW.COMMANDANDCONQUER.NL

FAR CRY VENGEANCE

De Far Cry serie heeft een zeer belangrijke rol gespeeld in het shootergenre. Maar wat Ubisoft van de Wii-versie gebakken heeft, tart volgens Jan alle beschrijvingen.

Het is geen geheim dat ik een fan ben van Far Cry en dan vooral van de originele PC-versie. Sterker, als je die versie van twee jaar geleden nu speelt (met alle toeters en bellen aangevinkt), kan het nog steeds aardig meekomen met de huidige grafische krachtpatsers.
Hoe anders is dit op de Wii. Ik weet het, ik weet het, de Wii moet het niet hebben van zijn grafische kracht maar wat Ubisoft hier heeft geflikt is onvergeeflijk. Deze game is gewoon lelijker dan een gemiddelde GameCube spel en heeft alles weg van een haastklus. De game is echt butt ugly!



Zo slecht zijn die graphics toch niet? Je kunt zelfs bijna het merk van die batterij daar rechts lezen. Al wist ik dan weer niet dat er guns zijn die op batterijen lopen.

SCHANDALIG

Moet je je voorstellen: karaktermodellen die doen denken aan die uit de tijd van GoldenEye (op de N64), tergende pop-up, compleet verdwijnende mannetjes, vijanden die blijven plakken in bomen en muren, fletse kleuren, low-res texturen die pijn aan je ogen doen en ondanks dit alles... framerate problemen. Af en toe stottert game een ruime seconde. Zelfs het in beeld brengen van deze grafische wanstaltigheid is te veel voor de game. Als ik haar had gehad, had ik 't uit ergernis uit mijn kop getrokken.
Ook de A.I. zakt volledig door het ijs. Mannetjes die minutenlang als bevroren zombies naar een muur kijken, terwijl ik een meter ernaast een granaat tot ontploffing heb gebracht. Schandalig gewoon.
En dan heb ik het nog niet eens gehad over savegames die crashen waardoor je (delen van) het spel helemaal opnieuw moet spelen. Aaarghh!

Wii BESTURING

Niet alles is slecht aan Vengeance. Ik heb me best wel vermaakt met de intuïtieve controls en het blijft leuk om granaten te werpen met de Nunchuk en als een wildeman (dankzij je beestkrachten) vijanden in stukken te scheuren met de Wii-mote. Toch is ook hier de besturing niet perfect. Vooral het gebruik van de snipergun gaat tergend stroef. Het kost zoveel tijd dat je al vaak door vijandelijke sluipschutters bent neergehaald voor je hebt kunnen "afdrukken".



En kijk naar die prachtige branding. Zo kaarsrecht zie je ze zelden.

WAAROM?

Dat Ubisoft deze game heeft durven uitbrengen, is mij een groot raadsel.

"UBISOFT MOET ZICH DIEP, DIEP SCHAMEN VOOR DEZE AFGERAFFELDE, SPUUGLELIJKE Wii GAME."

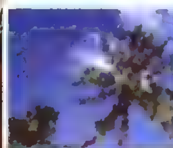


Dit doet de reputatie van deze topdeveloper/ uitgever absoluut geen goed.
Ik heb 't me tijdens het spelen meerdere keren afgevraagd: waarom Ubisoft, waarom na een hele reeks toppers en klinkende namen, met zo'n w[illegible] product op de markt komen?
De twee racegames op de Wii van Ubisoft waren ook al niet om over naar huis te schrijven en ook Red Steel kreeg behoorlijk wat kritiek maar met deze Far Cry versie wordt, na 187 Ride or Die, een nieuw historisch dieptepunt bereikt.

JAN SCHREEUWT HET UIT... VAN ERGERNIS

Hopelijk kunnen we Vengeance als een éénmalige vergissing beschouwen want ik zit me weldegelijk nog keihard te verheugen op Assassin's Creed, GRAW 2 en de nieuwe Brothers in Arms van dezelfde makers...

FAR CRY VENGEANCE



HALEN ALS

- Je Lada's prachtige auto's vindt.
- Je verliefd bent op Patty Brard.
- Je kickt op het afgetrainde lijf van Erica Terpstra.

CONCLUSIE

Ubisoft moet zich diep, diep schamen voor deze afgeraffelde, spuuglelijke Wii game die de naam van de Far Cry serie zwaar besmuikt. Heel snel vergeten, deze game!



JAN

SCORE 42

Ik heb een uur stomverbaasd naar mijn tv gekeken en na twee uur kreeg ik knallende hoofdpijn van de lelijke graphics. Na drie uur kreeg ik last van plaatsvervangende schaamte en een kwartier later heb ik hoofdschuddend mijn Wii uitgezet.

FAR CRY VENGEANCE
Wii
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16+



FAR CRY 2

In 2006 lekte een Ubisoft medewerker (nu waarschijnlijk ex-medewerker) een behoorlijk juicy mapje met artwork op het internet. Het bevatte naast beeld van reeds bekende games, ook artwork van een nieuwe Prince of Persia, Splinter Cell 5 én Far Cry 2.
De eerste schetsen lieten, niet geheel verrassend, een woeste jungle zien. Daarnaast is er echter interessanter concept art gelekt van een woestijn, een savanne en een soort Mexicaanse stad. Far Cry 2 zal dus voor de nodige verrassingen gaan zorgen.





CASTLEVANIA:

Eerst paardrijden in een nieuwe 3D-Zelda en dan met zwepen zwaaien in een nieuwe 2D-Castlevania. Volgens Jurjen is zijn leven nog nooit zo mooi en zinvol geweest.

Ik druk op de knop. Met een rauwe kreet zwiept Jonathan zijn stalen ketting hard in het gezicht van de schoonmaakster. Er dwars doorheen, eigenlijk. Ze zakt in elkaar. Ik voel me machtig en krachtig.
Het voelt zeer bevredigend om een schoonmaakster met een stalen ketting in haar gezicht te rammen, en dat geldt niet alleen voor schoonmaaksters! Ik gebruik gouden bijlen, exotische zwaarden, metalen ballen, papieren vliegtuigjes en explosieve magie om steeds weer nieuwe vijanden op steeds weer nieuwe manieren te doden.
De dood, daar draait het om in dit spelletje voor de Nintendo DS.



ZUIGKRACHT

Vijanden verdwijnen niet zomaar. Ik zie ze sterven.
Er vallen ledematen af. Ze verpulveren, spatten in vlammen uiteen, worden tot steen en verbrokkelen. De schoonmaakster zakt door haar knieën en knalt uiteen in een hoop rozenblaadjes die in een wervelwind verdwijnen. Haar stofzuiger blijft eenzaam achter.
Deze stofzuiger is een grote schedel op wieltjes met een zuigslang aan zijn mond. Als de schoonmaakster erin slaagt Jonathan met haar zuigkracht te vangen, draait hij om zodat zij niet aan zijn voorkant maar aan zijn achterste zuigt.
Dit spel draait niet alleen om de dood maar ook om verholen erotiek en humor die erin slaagt tegelijk subtiel en morbide te zijn.



CHARMANT HEKSJE

Jonathan is niet alleen, er loopt een meisje achter hem aan, ze heet Charlotte. Het is een charmant heksje van een jaar of vijftien, met een eigenwijs neusje en een kort blauw rokje. Charlotte gebruikt toverboeken voor fysiek lijkende aanvallen op korte afstand, met haar spreuken kan ze vijanden op afstand raken.
Nu is het in videogames bijna altijd irritant als een tweede personage achter het hoofdfiguur aanloopt om zijn of haar eigen ding te doen, maar niet in deze Castlevania. Charlotte kan bijvoorbeeld onmogelijk vast komen te zitten achter obstakels en ze verdwijnt desgewenst met een druk op de knop. Met een druk op een andere knop kun je vervolgens haar toverspreuk gebruiken zonder Charlotte zelf in beeld te brengen, als je haar gewoon even niet wilt zien bijvoorbeeld.
Je kunt ook op X drukken om van hoofdrolspeler te wisselen. Je bestuurt dan Charlotte, en Jonathan sjokt gedwee achter haar aan. Een situatie die ik als nauwelijks geëmancipeerde man natuurlijk slechts bij hoge uitzondering toelaat.

DUIVELSE SNOLLEN

Ik kan op de knop drukken wat ik wil, Jonathan zal Charlotte nooit met de zweep in het gezicht slaan en haar ook nergens anders willen raken. Dit is omdat ze vrienden zijn en samenwerken.
Soms probeert een vijand een wig in de relatie te drijven. Er is bijvoorbeeld een eindmeesteres die Jonathan probeert te verleiden om zijn Charlotte aan te vallen.
Andere duivelse snollen fluisteren verleidelijke woordjes in zijn oor of verklaren Jonathan zelfs openlijk de liefde, om vervolgens de libido uit zijn nek te zuigen.
Er zijn ook romantische mannelijke vijanden die naar de gunsten van Charlotte dingen, die pak ik het eerst aan want ik heb Charlotte nodig.
Jonathan kan bovenop Charlotte springen om vanaf haar schouders een hoger platform te bereiken. Hij kan haar ook ergens stilzetten, bijvoorbeeld in een mijnwagentje dat hij vervolgens een eindje verderop met een schakelaar in beweging gaat zetten. Een vrouw stilzetten met een druk op de knop, die Gold Award is nu al binnen.

"HET VOELT ZEER BEVREDIGEND OM EEN SCHOONMAAKSTER MET EEN STALEN KETTING IN HAAR GEZICHT TE RAMMEN."





SCHILDERIJEN

Dracula's kasteel is wat kleiner dan in de voorgangers maar je treft er dit keer wel schilderijen aan die toegang bieden tot geheel nieuwe locaties, uiteenlopend van een middeleeuws, Europeesogend dorpje tot een verwrongen versie van het oude Egypte.
Mijn favoriete omgeving is een macaber mengsel van een circus en een gekkenhuis, inclusief de bewoners die je in zo'n plaats niet zou durven te verwachten maar toch tegenkomt. Die eindbaas is echt te ziek voor woorden, hèhè.

PORTRAIT OF RUINS

JURJEN LOOPT VOOROP

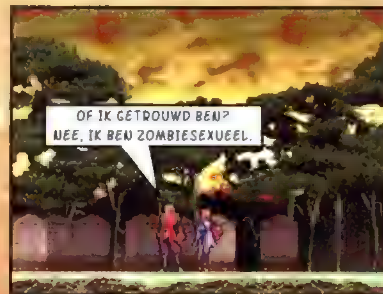
POWER UNLIMITED GOLD

GROOTS EN HEFTIG

Het is leuk om op knoppen te drukken en dingen stil of in beweging te zetten. Het geeft een gevoel van macht, kracht en controle, zeker als de resultaten groots en heftig zijn, zoals in deze Castlevania.
Druk bijvoorbeeld eens tegelijk omhoog en op X om Jonathan en Charlotte een bepaalde Dual Crush te laten gebruiken, en kijk eens naar het allesvernietigende resultaat van deze beeldvullende soort samenwerkmagie met namen als 1000 Blades, Axe Bomber of Divine Storm.
Schoonmaaksters zakken instant door hun knokige knieën om in wolken rozenblaadjes te verdwijnen, demonenvleugels vatten vlam, De Dood zakt krijsend in elkaar. Kijk maar eens goed. Dat heb IK veroorzaakt.

DE DOOD

Gezien het feit dat het voor mij geen pretje is te weten dat ik zal sterven, deed het me goed om De Dood op eigen kracht te verslaan in Castlevania: Portrait of Ruins. Dat ging niet van zomaar, hupsakee, ik heb daar wel wat frustratie voor moeten overwinnen.
De beleving van dit spel schommelt tussen twee fases die elkaar afwisselen en versterken. Het begint met de droomfase, waarin ik me machtig en krachtig voel, en alles lijkt te lukken. Maar dan stuit ik op de frustratiefase, meestal bij een eindbaas, waarin niets lijkt te werken en ik stiekem overweeg het zweepje erbij neer te gooien.
Echter, zoals elke moderne Castlevania zit ook dit spel vol met mogelijkheden om ervaringspunten, nieuwe wapens en voorwerpen te verzamelen en zodoende mijn personages steeds sterker te maken. Totdat ik het aandurf die grote griezel nog eens tegemoet te treden.



Lukt het me vervolgens om dat uiteindelijk toch niet zo onoverwinnelijke monster te overwinnen dan volgt een overweldigend gevoel van voldoening, en knal ik zo weer de volgende droomfase in.
De game biedt telkens weer opvallend veel nieuwe ruimte om mij in uit te leven. Alles lukt. Ik voel mij machtiger en krachtiger dan ooit, nu ik zelfs De Dood heb overwonnen.


Het is blauw en hangt aan de lamp? Een PU-redacteur op perstrip.

ONGEPAST

Portrait of Ruins biedt genoeg nieuws om aanhoudende verwondering en voldoening af te dwingen. Daarbij werkt de hele opzet van het fenomeen Castlevania in deze vorm zo ontzagwekkend goed, dat het ongepast zou zijn om de basisformule sterk te wijzigen. Deze blijkt nog lang niet achterhaald of uitgewerkt. In twee dimensies valt nog genoeg te beleven. In Castlevania valt nog genoeg te beleven.
Ik voel mij machtig en krachtig en ik houd van het leven en mijn werk.

HALEN ALS

- Je een Nintendo DS bezit.
- Je het ontbreken van touch-screen functies kunt accepteren.
- Je verstandig bent.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUINS



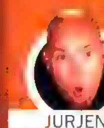


SPOILER: NA DE CREDITS...

Als je de game hebt uitgespeeld, komt een overweldigende hoeveelheid extra speelstanden en mogelijkheden beschikbaar. Je kunt de game bijvoorbeeld nog eens spelen met andere hoofdrolspelers (met sterk afwijkende mogelijkheden en beperkingen), een aantal extra moeilijke spelvarianten proberen of je vaardigheden beproeven in de Boss Rush mode.
Dit zijn nu eens geen overbodige liflafjes maar substantieel voelende extra's met een werkelijk toegevoegde waarde.

CONCLUSIE

Deze Castlevania is als een schitterend nieuw schilderij, weliswaar geschilderd van hetzelfde palet als de voorgangers, maar dat reken ik de game niet te zwaar aan. De voorstelling is betoverend, liefdevol afgewerkt en met de glans van perfectie omlijst.


JURJEN

SCORE 90

Als je na zo'n vijftien uur genieten de laatste eindbaas hebt verslagen, komen een aantal uitdagende en behoorlijk verrassende extra spelvarianten beschikbaar.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUINS
DS
KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

12+



THE WARRIORS

JEROEN LAAT ALLE REMMEN LOS

In het dagelijks leven staat hij op voor ouderen in de bus, groet hij iedereen beleefd en houdt hij deuren open voor het 'zwakke geslacht'. In games beukt Jeroen echter het liefst iemands hoofd tegen de stoeprand kapot, steekt een mes in z'n nek of draait de kop van z'n romp...

In games doen we dingen die we normaal nooit zouden doen, zelfs minster Hirsch Ballin kan een spel als The Warriors niet uitspelen zonder dat hij zichzelf te buiten gaat aan het nodige geweld. Ook hij kan niet langs dat groepje Furies sluipen zonder dat ie wat schedels met honkbalknuppels inslaat. Dat laatste voelt overigens erg lekker.





RAMMEN

The Warriors is een ode aan de klassieke side-scrolling beat'em ups (zoals Double Dragon en Final Fight) uit de jaren negentig. "Vuistregel" voor die games is dat je knokkels de discussie voeren want het draait om het recht van de sterkste.
Iedere missie neem je telkens één bendelid onder je hoede, waarbij je soms wordt bijgestaan door andere bendeleden. Met een druk op de knop kun je ze opdrachten geven als 'blijf hier', 'volg me', 'houd tegenstander van me af', 'vlucht' en de leukste: 'ram iedereen in elkaar'. Met name die laatste opdracht heeft mij heel wat keren het leven gered. Het PSP beeldscherm verandert op zo'n moment in een waar slagveld, waarbij hoofden door muren worden gerost, messen kelen doorklieven en honkbalknuppels de nodige tanden lanceren.

FRUSTRATIE

Vrij eenvoudig loodste ik de personages over het slagveld en met simpele combinaties roste ik rivalen naar het denkbeeldige ziekenhuis.
Maar hoe eenvoudig de vechtpartijen ook zijn, zo moeilijk en frustrerend zijn de eindbaasgevechten. In veel gevallen kun je deze gevechten alleen winnen door stenen of lege bierflessen te smijten. Dat werkt traag, waardoor je jezelf kwetsbaar op moet stellen en dus de nodige schade oploopt. Niet echt een gebruiksvriendelijke oplossing als je het mij vraagt.

NAAR HUIS

The Warriors voelt goed en doet wat het moet doen: vechtpartijen hard en bloederig in beeld brengen. Als vredelievend persoon houd ik daar wel van. Gewoon lekker rammen en rossen. Dingen doen die ik normaal nooit doe. Misschien moet minister Hirsch Ballin dat ook eens proberen als hij een lange saaie vergadering achter de rug heeft. Gaat ie lekker achterin z'n dikke auto zitten, zet de PSP aan en ramt alle frustratie van zich af. Zelfs hij zal dan moeten toegeven dat dat een lekker gevoel geeft.



"MISSCHIEN MOET HIRSCH BALLIN DIT OOK EENS PROBEREN"



HALEN ALS

- Je The Warriors nog niet gespeeld hebt op de console.z
- Je als minister een uitlaatklep zoekt.
- Je van rammen en rossen houdt.

THE WARRIORS



NET ALS IN DE FILM

The Warriors is een game naar de gelijknamige film uit 1979. Een bende genaamd The Warriors wordt onterecht beschuldigd van de moord op bendeleider Cyrus, die tijdens een massale bijeenkomst alle bendes wilde verenigen. De andere bendes willen wraak nemen op The Warriors die vervolgens proberen te vluchten naar hun eigen grondgebied.
De game begint echter vóór de moord op Cyrus. Spelend als lid van The Warriors probeer je eerst je reputatie te vestigen. Uiteindelijk gaan The Warriors naar de bijeenkomst om vanaf dat moment de film te volgen. Vanaf de helft van de game ben je dan ook vooral bezig met vluchten.



CONCLUSIE

Een overzetting van een PlayStation 2 game zonder kwaliteitsverlies.

JEROEN

SCORE 71

Na een uurtje of tien is het spel uit en kun je nog wat bonusopdrachten doen of op de arcadekast spelen in het honk van The Warriors.

THE WARRIORS
PSP
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

TEST DRIVE UNLIMITED

Test Drive Unlimited kreeg een 79 voor de Xbox 360. De PS2 en PC-versie kennen min of meer dezelfde inhoud, dus die krijgen ook een 79. Logisch toch? Niet volgens J.J...

J.J. HEEFT HAAST OP HAWAÏ

> "ATARI HEEFT DE TE VERWACHTEN GEBREKEN VAN PS2 ONLINE SLIM OPGEVANGEN DOOR DE SINGLEPLAYER WAT MEER INHOUD TE GEVEN."

Test Drive Unlimited (TDU) is een MOOR, oftewel een Massivly Open Online Racegame. Een modieus woord voor een potje vrij rondscheuren (op Oahu - Hawaï) in dure bolides en waar je maar wilt races aangaan met de duizend man die per server tegelijk op dat stukje land rondraggen.


(Door: **dadamaster**)
Zo, en nu maar hopen dat m'n schoonmoeder het zooo leuk vindt in Afrika dat ze er blijft!

Althans, dat is wat Atari ons met de 360/versie beloofde. En ja, het eiland was fraai en groot. En ja, je kon overal rondrijden in vette bolides. En ja, er waren off- en online toffe challenges om aan te gaan. Maaaaaaarrrrrr, werkte het ook allemaal?
Mwoah. Ten eerste was Oahu wel érg groot waardoor je vaak doelloos ronddwaalde. Bovendien kon je niet zomaar tegen iedereen racen. Je was steeds beperkt tot de acht man die zich op dat moment in het gebied bevonden waar jij de race wilde aangaan. En de lag die volgde als je de race begon, die was allesbehalve bevorderlijk voor het toch al wat stroeve besturingssysteem. Allemaal dingen die ik pas na de review kon ervaren toen de game in de winkels lag en de gamers online gingen.



MINDER MOOR

Developer Eden Studios heeft de afgelopen maanden hard gewerkt om dat lag-probleem te verhelpen (en met redelijk succes) maar het uitstellen van de PS2- en PC-versie (gepland voor oktober 2006) verraadde al dat er iets niet volgens plan was gegaan. Want als de Xbox 360-versie niet helemaal soepel loopt, wat moet er dan wel niet bij de PS2-versie gebeuren... Kun je dáár wel 100% aan het toffe MOOR-concept vasthouden?


(Door: **Darx**)
Hoeveelste ben je als je nummer 13 inhaalt?

Na een dag cruisen op de PS2 moet het antwoord daarop "nee" zijn. De PC-versie komt vrijwel overeen met de Xbox 360, maar op de PS2 zijn een paar fikse veranderingen aangebracht. Veranderingen die TDU minder MOOR maken.
Allereerst oogt TDU matiger dan ik verwacht had van de PS2. Een beetje steriel, zeg maar. Ook kakt de framerate in als je harder dan 250 rijdt en helaas doe je dat nogal snel bij dure bolides. Maar, eerlijk is eerlijk, als Oahu ingeladen is, ligt het hele eiland ook aan je voeten.

RIVAL CLUBS

De basis is nog steeds dezelfde: ga overal races aan en verdien rankingpunten waarmee je nieuwe wagens en andere goodies kunt kopen.
Echter, het online ruilen van bezittingen en het racen op zelf uitgestippelde routes is weg en daarmee dus een deel van je "vrijheid". Het voelt nu meer alsof de game bepaalt waar je gaat battelen. Verder zijn de motoren verdwenen.
Ook heb ik het idee dat Atari twijfelt aan de aantrekkingskracht/capaciteiten van PS2-online want men heeft de mogelijkheden van de singleplayer vergroot. In 'Rival Clubs' bouw je aan een carrière bij een raceclub (een automerk) door lifters op te pikken of tijdsraces af te werken. Doel is om uiteindelijk de hoogste baas van de club te worden.
'Quickraces' laten je snel races oppikken op de routes die je al vrijgespeeld hebt. Deze optie kan met twee spelers tegelijk gespeeld worden.


(Door: **DutchYoda**)
Wel handig dat je het stuur ook aan de rechterkant kan gebruiken.

SLIM

Uiteindelijk geef ik TDU op de PS2 toch hetzelfde cijfer. Atari heeft de te verwachten gebreken van PS2 online slim opgevangen door de singleplayer wat meer inhoud te geven. Ik betwijfel echter of dat genoeg is om van singleplay krakers als Need for Speed en DTM te winnen...

HALEN ALS

- Je een natte slip krijgt als je een dikke Maserati ziet.
- Je geen Xbox 360 hebt.
- Je vast wilt checken wat je kunt kopen als je later rijk bent.



GPS

Een toffe toevoeging is de GPS in je wagen die ook alle wedstrijden toont en meldt aan welke je wel en welke je (nog) niet kan meedoen.



CONCLUSIE

Test Drive Unlimited heeft zoals eerder gezegd een tof concept... voor de 360, maar of dit ook werkt op de PC (geen echt raceplatform) en de PS2 (online niet echt super), betwijfel ik.


J.J.

SCORE **79**

Als je alles wilt kunnen aanschaffen, mag je wel een paar weken vakantie nemen.

TEST DRIVE UNLIMITED
PS2 / PC / XBOX 360
MELBOURNE HOUSE / ATARI
1 - 2 SPELERS + ONLINE
OUT NOW

3+



NU BIJ FREE RECORD SHOP



Jump in.

XBOX 360

DISGAEA 2: CURSED MEMORY

JEROEN HANGT OP DE BANK

Normaal zit hij op het puntje van zijn stoel tijdens het gamen, met een grimas die verraadt dat de strijd op het beeldscherm hevig is. Nu hangt hij onderuitgezakt op de bank, met de joypad kalmpjes rustend op zijn buik. Met een slakkengang bewegen zijn vingers over de actie-toetsen. Jeroen is helemaal in zijn element.

In de RPG Disgaea 2 Cursed Memory speel je met Adell, de enige mens in een wereld vol demonen. Hij wil de vloek die zijn familie in demonen heeft veranderd, ongedaan maken en dient daarvoor de Overlord (de demoon die alle andere lords van de onderwereld heeft gedood) uit te schakelen. Er is echter één complicerende factor: je familie heeft, in een poging de vloek ongedaan te maken, per ongeluk de enige dochter van de Overlord ontvoerd.



Zo proberen Chinezen ook al eeuwen de maan te bereiken.

"DE WERELD VAN DISGAEA IS ENIGSZINS VERKNIPT"

VERKNIPT

Uit dit verhaal kun je wellicht al opmaken dat de wereld van Disgaea enigszins verknipt is, en anders zal dat wel duidelijk worden door de verschillende personages (exploderende pinguïns bijvoorbeeld), al is de cast wat minder bizar dan in het eerste Disgaea avontuur.
Hoewel de inwoners van deze wereld verknipt zijn, is de game dat allerminst. Sterker, we hebben hier te maken met de beste strategische role playing game ooit voor de PS2 gemaakt! Dé ideale game om onderuitgezakt op de bank te spelen.

STRATEGISCH VOORDEEL

De reden waarom dat hangen op de bank de ideale houding is, komt voor een groot gedeelte voort uit de speelsnelheid. Die is namelijk lekker laag, zoals dat hoort bij strategische RPG's. Ik zal het kort uitleggen.
Het verhaal is verdeeld in missies die je vanaf je dorp kunt aangaan (ook het punt om je game te saven of je metgezellen te genezen).



Die is duidelijk niet van de 'patat-generatie'.

Ieder gebied is verdeeld in vlakken, een beetje zoals de Advance Wars of Fire Emblem serie. Om de beurt doe je dan ook een zet met je personages.
Er zijn daarbij tal van mogelijkheden die je een strategisch voordeel geven. Zo kun je eerst een aantal personages zo bewegen dat ze in de juiste positie zijn voor een combinatieaanval. Door nu met één personage aan te vallen zullen enkele teamgenoten bijspringen. Hierna kun je die metgezellen weer terugplaatsen naar hun oude positie en ze opnieuw bewegen, om bijvoorbeeld een volgende combinatieaanval op te zetten. En zo zijn er tal van dit soort strategische keuzes die je moet maken.

VLAKKEN

Als extraatje zijn er ook gebieden waarbij de vlakken zijn voorzien van kleurtjes en symbolen met daaraan gelieerde eigenschappen. Ligt er bijvoorbeeld een 50+Health symbool op rood, dan zullen alle rode vlakken deze eigenschap aannemen. Je kunt de symbolen uitschakelen, waardoor de rode vlakken opgeheven worden maar je kunt ze ook gebruiken voor jezelf. Op deze manier leveren de missies je heel wat kopzorgen maar ook veel mogelijkheden op.



En dan heb ik 't nog niet eens gehad over het zelf creëren van personages, het bezoeken van eerder ontdekte gebieden (voor extra ervaring) en het springen in items. De mogelijkheden in deze game zijn even uitgebreid als divers.
Disgaea 2: Cursed Memory is zeker voor de RPG puristen een niet te versmaden avontuur. Al was het maar als excuus om een dagje hangend op de bank door te brengen.



HALEN ALS



CONCLUSIE

Strategische RPG's van deze kwaliteit kom je maar zelden tegen.

JEROEN

SCORE 86

Wil je echt alles zien, dan ben je zeker een uurtje of tachtig bezig, het hoofdavontuur alleen heb je in een kleine veertig uur wel uitgespeeld.

DISGAEA 2 CURSED MEMORY
PLAYSTATION 2
KOEI / THQ
1 SPELER
OUT NOW

12+



MUZIKAAL INTERMEZZO

Bij de game zit een bonus soundtrack, vol met foute Jpop (Japanse popmuziek) en zenuwachtige achtergrondmuziekjes. Nu zijn de, eveneens Japanse, muziekstukken van Final Fantasy veelal een genot voor het oor, die van Disgaea 2 zijn behoorlijk irritant te noemen.



SUPER FRUITFALL

"Super Fruitfall is een nog onontdekt juweeltje, een sleeperhit, dé triple-A titel die je na Zelda voor de Wii in huis moet halen!" Toen Jan ons dit meedeelde, zagen we al aan zijn brede grijns dat deze doorgaans toffe peer, bezig was om ons appels voor citroenen te verkopen.

Er was eens een programmeur die zonder werk raakte en zich zielig en in de steek gelaten voelde. Dat was echter slechts van korte duur want deze zielige spellenmaker, Tony Williams genaamd, startte al snel een bedrijfje gespecialiseerd in webgames en bedacht Fruitfall, een geinig, gratis webgamepje. Het in Londen gevestigde System 3 Games rook geld en bracht de game naar de Wii. Immers, omdat niemand maar dan ook niemand nog van deze game had gehoord, zouden er bij de launch (bij gebrek aan toppers van naam), vast wel een paar idioten zijn die deze fruitige minigame gingen kopen. En zo geschiedde.

Dit ziet er wel erg 'logisch' uit, ik mis die vrouwelijke touch.... Ik mis een pruim!

SUPER SIMPEL

Super Fruitfall is simpeler dan Tetris en laagdrempeliger dan Hexic HD. De game stelt dan ook weinig voor. Je moet drie stukjes fruit aan elkaar koppelen in een horizontale, verticale of gebroken lijn; diagonalen tellen niet.
Door het scherm te kantelen (linksom, rechtsom of onderste-boven) breng je de appels, peren, bananen en meloenen bij elkaar. Hoe minder kantelbeurten je nodig hebt, hoe meer punten je scoort.
Sommige winkeliers hebben het gore lef deze supersimpele game te verkopen als mid price maar de meesten vragen er 19,95 euro voor. Het idee is te simpel voor woorden maar bij leveltje drie zat ik al (eventjes) vast. Bij level 8 werd ik er steeds handiger in en bij level weet-ik-veel raakte ik zelfs redelijk geboeid.

VOOR NOP

Ik vraag me tegelijkertijd af welke rare snijboon deze game gaat kopen want als je naar www.fruitfall.com gaat, kan je de game voor nop spelen. Super Fruitfall is namelijk nagenoeg dezelfde game als zijn gratis broertje Fruitfall.
Ander vraagje: waarom zat deze game niet bij Wii Play? Dit als volwaardige game uitbrengen, zelfs voor mid- of budgetprice, is namelijk belachelijk. Al is het best een verdraaid lollig spelletje voor even tussendoor.


Dit plaatje lijkt weliswaar op die andere, maar dat is appels met peren vergelijken.



CONCLUSIE

Vermakelijk en bij vlagen verslavend zelfs, maar dit spel had gewoon onderdeel moeten uitmaken van een compilatie van puzzelgames of als een goedkoop Virtual Console spelletje. Als op zichzelf staande titel gaat niemand dit kopen... mag ik hopen.


JAN

SCORE 60

Ik heb me wel een paar uur met deze fruitige onzin vermaakt maar ik heb er dan ook nog geen appel en een ei voor hoeven te betalen.

SUPER FRUITFALL
Wii
NISSIMO / SYSTEM3
1 SPELER
OUT NOW
3+



PSP

ROCKY BALBOA

Aan Rocky moet je niet komen, aldus Jeroen. Rocky Balboa is een icoon en daarom vindt de lange Zaankanter het ook zo jammer dat er in de gelijknamige game zo slecht met zijn reputatie wordt omgesprongen.

Rocky is een icoon, je laat hem in zijn waarde, je respecteert hem. Dat had in feite na Rocky IV al moeten gebeuren. Dan moet je stoppen, geen films meer maken, hoe graag 'de fans' dat ook willen. Soms moet je gewoon nee durven zeggen. Toch verscheen er een vijfde deel en we weten inmiddels allemaal wat er toen gebeurde met mijn held: juist, hij werd een schlemiel.

STOM

Wat je dan helemáál niet moet doen is nóg een film maken. Stom, stom, stom.


Die eet z'n Bakkeljauw met Braadbanaan de komende weken vloeibaar.

In Rocky Balboa (deel VI eigenlijk) is de plastisch strakgetrokken Stallone niet meer dan een afgeschreven acteur die zijn gloriedagen nieuw leven in probeert te blazen. Om deze 'wederopstanding' te vieren, is er zelfs een Rocky game voor de PSP gemaakt; een boksspelletje met Rocky's meest legendarische gevechten, zoals die tegen Ivan Drago, Apollo Creed en Clubber Lang. Dit alles, voorzien van mooie introductiefilmpjes uit de films, biedt een aardige terugblik op de hoogtijdagen en de teloorgang van de Italian Stallion.

KNOKKEN

Ondanks de historische waarde en vooral nostalgische gevoelens, is de game niet meer dan een middelmatig boksspelletje geworden.
De actieknoppen zijn bestemd voor linkse en rechtse slagen. Daarbij is onderscheid gemaakt tussen snelle zwakke en langzame krachtige stoten. Het blokken gaat haast automatisch, en met een druk op de R-knop kun je door middel van het bewegen van je pookje slagen ontwijken.
Boksen is vaak net schaken, waarbij je op zoek gaat naar gaten in de verdediging om vervolgens genadeloos toe te slaan met ijzersterke combinaties. Treffen je slagen doel, dan kan het zomaar zijn dat je in een soort trance terechtkomt. Je slagen zijn dan sneller en een stuk krachtiger, waardoor je je opponent aan het wankelen brengt.

LELIJKE KOP

Rocky Balboa wist mij toch wel weer een beetje in vervoering te brengen. Al die oude beelden en dan in de huid van een stuk jongere Rocky kruipen om het lelijke gezicht van Ivan Drago aan gort meppen, heerlijk. Maar nadat ik alles vrijgespeeld had, was de koek op. Het was leuk maar misschien had ik tijdens het spelen ook wel moeten stoppen bij Rocky IV.
Stoppen op het hoogtepunt, dat was misschien wel verstandiger geweest. Dan blijft er nog iets om van te dromen. Zo van "wat als...". Nu is die droom uiteengespat en blijft de wrange smaak achter van, "was dit nou alles?" Teleurstelling dus.





CONCLUSIE

Rocky I, II, III en IV zijn geweldig, deze game een stuk minder.


JEROEN

SCORE 60

Na vijf uurtjes flink doorspelen en doorbijten vanwege de verschrikkelijk lange laadtijden, heb je het wel gehad.

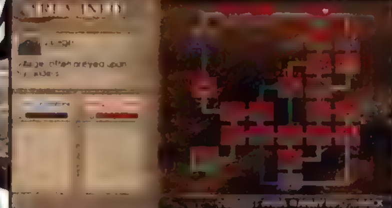
ROCKY BALBOA
PSP
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+



DYNASTY WARRIORS VOL. 2

Maarten is over het algemeen een vrolijke gast, maar onlangs maakten we kennis met de donkere kant van onze jongste redacteur. De oorzaak? Lees de review van de zoveelste Dynasty Warriors maar eens!





Zo ben ik ook een keer een halve dag bezig geweest om m'n vakantiebungalow te vinden.

Stel je eens voor dat je meewerkt aan de Dynasty Warriors serie. Je zit bomvol goede ideeën maar telkens als je ze aandraagt, worden ze totaal genegeerd. Je krijgt van je opdrachtgever slechts te horen dat jij en je team aan weer een nieuwe eendimensionale hack 'n slash game moeten gaan werken... Huh? Wat? Alweer? Daar raak je toch volkomen afgestompt van!

SAME OLD SHIT

Dat de medewerkers aan dit nieuwe DW deel voor de PSP volkomen afgestompt en gedesillusioneerd bezig zijn geweest, is goed te merken. Na tien minuten had ik met Hang Lee Wii Pyung (what's in a name) al 667 vijanden neergeknuppeld. Ik mepte als een idioot om me heen tot ik op een gegeven moment een bericht in beeld kreeg dat ik óf samen met mijn hulpjes de area gecleared had óf dat de missie volbracht was omdat ik een of andere top-eikel van z'n paard had geslagen. Voldoening? Nee! Saai? Ja!

TROOSTELOOS

Missies zijn er genoeg, maar denk niet dat ik ze allemaal gespeeld heb. Ik kreeg gewoon een lamme duim van het rossen op vierkantje, rondje en driehoekje.



De Patrol Private werd zo genoemd omdat ze de 'private parts' van hun slachtoffers als oorlogsbuit meenamen.

Daarnaast is de omgeving waarin gevochten wordt, zo troosteloos en gespeend van elke variatie dat ik er verdrietig van werd. Hetzelfde geldt voor het geluid, dat je na het neersabelen van tien strijders (dat duurt ongeveer veertien seconden) al begint te irriteren. Als ik je dan ook nog vertel dat de A.I. ver onder het intelligentieniveau van het dommere zusje van Bonnie St.Claire zit, dan moet je genoeg informatie hebben opgedaan om nu te stoppen met lezen. Mijn 'hulptroepen' staan er namelijk bij als tante Sidonia die zichzelf probeert te verkopen bij de Rode Brug, terwijl er toch echt hordes vijanden om hen heen staan te dartelen.

Alles maar dan ook alles wijst erop dat bij de makers van deze game inspiratie en motivatie totaal afwezig waren. Bah!

CONCLUSIE

Als je deze game met plezier in je PSP stopt, ben je fantasieloos, eendimensionaal, afgestompt en dommer dan het achtergebleven zusje van Bonnie St.Claire.



MAARTEN

SCORE 43

Mijn reistijd tussen Utrecht en Haarlem met deze game was genoeg om mij voor de rest van de dag chagrijnig te krijgen.

DYNASTY WARRIORS VOL. 2
PSP
KOEI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

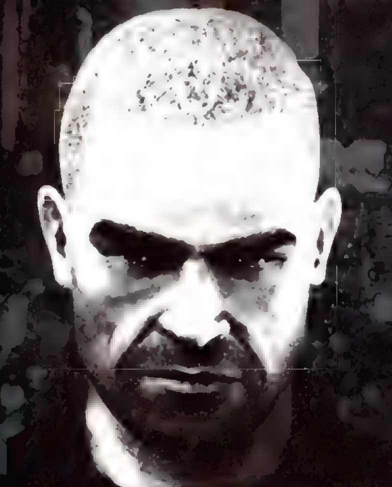
12+



Wii

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Voor de Splinter Cell serie heeft Jan een zwak en Sam Fisher heeft onze stealth deskundige hoog zitten. Maar door de Wii versie viel hij bijna van zijn geloof.





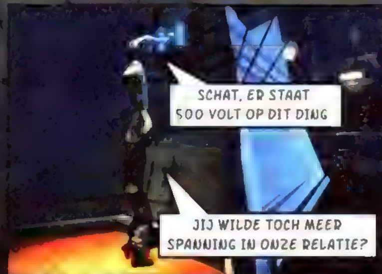
Het zal voor weinigen als een verrassing komen dat ik een groot Splinter Cell fan ben. De game serie is zeker niet perfect maar de actie is keer op keer zo intens en meeslepend dat ik alles om me heen vergeet en me een superspion waan.

Wel is het zo dat ook ik, hoewel ik inmiddels met Sammy kan lezen en schrijven, bij ieder nieuw deel weer even moet 'ruiken' aan de controles. Echter, na een klein half uurtje maak ik altijd alweer mijn knifekills en wurgacties alsof ik nooit anders gedaan heb. Dat geëmmer van mijn collega's dat de serie te moeilijk is... puh, watjes zijn het!

ONNODIG LASTIG

Toch voelde ik me tijdens de Wii-versie van Double Agent een beetje als J.J. tijdens zijn eerste Splinter Cell sessies. De controles van Splinter Cell zijn in de regel al behoorlijk complex en ze worden er op de Wii zeker niet makkelijker op. Camera controle geschiedt via de Wii-mote en die is veel te gevoelig. Daardoor stuur je vaak te ver van het scherm af. En dat is dodelijk tijdens vuurgevechten (help, ik word beschoten maar zie niet waar de kogels vandaan komen!) of wanneer je in een 'split second' een bewaker wilt grijpen.

Ook het richten met je wapens vraagt een zeer vaste hand en is onnodig lastig gemaakt, en dat past niet bij gameplay die van zichzelf veel geduld vereist. De overige moves gingen me redelijk af maar toch raakte ik nooit één met de actie op het scherm.



STOPPEN

Volgens mij is het hele idee achter de Wii juist om mensen intuïtiever aan het gamen te brengen. Daar ligt de kracht van de minigames en de Wii-mote.

Het porten van games als Far Cry, Call of Duty en Splinter Cell naar de Wii komt echter geforceerd over en lijkt slechts ingegeven door de wens nog even te kunnen incashen op een bestaande franchise.

Óf bouw de game speciaal voor de Wii van scratch af op, óf stop met dit soort overzettingen want hier wordt uiteindelijk niemand beter van.

CONCLUSIE

Een zesje voor een Splinter Cell game is natuurlijk een teken aan de wand, maar meer kan ik er echt niet van maken.



JAN

SCORE 63

Na 5 uur had ik het gehad en startte ik de 360-versie op om het spel lekker in HD online te gaan spelen.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
Wii
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

18+



CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

Capcom is er nooit vies van geweest om zo nu en dan een beroep te doen op hun omvangrijke gamecatalogus, en enkele van hun klassieke series samen op een DVD'tje te persen. Steven signaleerde dat ze ook in 2007 vrolijk doorgaan met het herkauwen van oude games...

Ben jij het recyclen van oude games ook zo zat? Ik moet eerlijk bekennen dat ik die grens eveneens aan het bereiken ben. Street Fighter bijvoorbeeld is een geweldig spel, maar genoeg is genoeg. En ja hoor, er staan ook weer twee versies van dit klassieke vechtspel op deze verzameldisk.
Deze twee versies van Street Fighter zijn gelukkig wel met zorg gekozen en maken naar mijn mening alle andere versies overbodig. Zo heb je keuze uit het allereerste deel en mijn favoriet: SFII Turbo Edition.



Wat Ken ken, ken Ken alleen.

ENTHOUSIASME

Ja, je leest het goed, mijn scepsis slaat om in enthousiasme. Tot mijn eigen verbazing wist deze tweede bundel met Capcom klassiekers een glimlach op mijn gezicht te toveren terwijl ik door de lijst met speelbare games bladerde. Meerdere malen kwamen er vergeten herinneringen boven bij het zien van een titel. Er staan namelijk de nodige obscure games tussen, en slechts in een enkel geval is die onbekendheid terecht.
Zo vind je tussen de twintig aanwezige titels minder bekende sidescrollers als Mega Twins, Black Tiger en Magic Sword. Spellen die qua gameplay te vergelijken zijn met toppers als WonderBoy en Castlevania.



Maar ook oude beat'em-up veteranen als Knights of the Round, Captain Commando (de Final Fight kloon) en mijn favoriet Strider zijn afgestoft. Het onbekende Quiz and Dragons (vragen beantwoorden om vijanden te verslaan) is eveneens tof.
En als je geen zin hebt om te vechten of te rammen, dan ga je gewoon lekker knallen met 1941 of Eco Fighters.
De Arkanoid rip-off Block Block is wat mij betreft het enige missertje in deze collectie; Pong gameplay met een D-Pad vind ik geen succes. Ik mis het balletje steeds.
Verder werken en spelen alle games gewoon lekker.

CONCLUSIE

Als je geen van de vele eerder uitgebrachte klassieke gamecollecties in je bezit hebt, waaronder de beruchte Street Fighter II en SNK meuk, heeft CCC een hoop speelplezier te bieden.



STEVEN

SCORE 77

Je moet een beetje een zwak hebben voor retro gaming maar als dat zo is, zit je heel lang goed met CCC.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2
PS2 / XBOX
CAPCOM / NOBILIS
1 SPELER
OUT NOW
12+



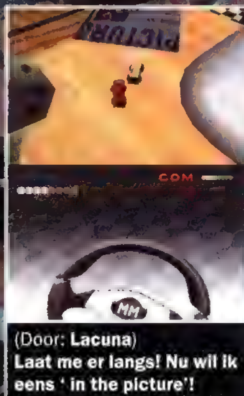
MICRO MACHINES V4

Grote stoere jongens spelen graag met stoere auto's, en daarom speelt Jeroen het liefst met... miniatuurtjes!

Vroeger, toen ik nog een kleutertje was, racete ik vaak samen met mijn broertje over de keukentafel, de vloer, het aanrecht, de stoelen, tussen tafelpoten door... net zolang tot we het zat waren, of ruzie kregen natuurlijk.
Ik moest weer terugdenken aan die goede oude tijd toen ik Micro Machines onder ogen kreeg. Want het spel doet in principe hetzelfde als wat ik samen met mijn broertje deed toen ik klein was.

RAGE

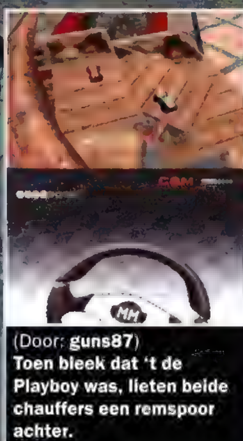
Iedereen kent waarschijnlijk de Micro Machines plastic autootjes nog wel, die waren immers zo'n jaartje of tien geleden een rage. Vandaag de dag is die populariteit echter een stuk minder, kennelijk speelt bijna niemand meer met kleine autootjes. Althans niet meer in het echt, tegenwoordig kunnen we 't allemaal op de computer en nu dus ook op de DS. Alleen moet ik jullie helaas vertellen dat dit laatste helemaal niet zo leuk is. Op de spelcomputers waren de Micro Machines games best wel vermakelijk, maar deze versie is echt niet te pruimen. Zelden heb ik me zo zitten ergeren aan een DS game.



(Door: Lacuna)
Laat me er langs! Nu wil ik eens ' in the picture'!

PRULLARIA

Kijk, het maakt me niet uit als een DS game geen gebruik maakt van het touch-screen, maar zorg er dan in ieder geval voor dat het spel leuk is om te spelen.
Het gegeven van racen met miniatuur autootjes over een parkoers dat samengesteld is uit dagelijkse prullaria, zoals tijdschriften, badzeep en potloden, zou toch tot een game moeten kunnen leiden die een glimlach op je gezicht tovert.
Niets is echter minder waar; de omgevingen zijn dermate saai en zó matig vormgegeven dat je jezelf afvraagt wat er in godsnaam is gebeurd tijdens de productie van deze game. Zeker als je ook nog weet dat de besturing zo slecht is uitgewerkt dat je meer het idee hebt dat je de baan bestuurt dan dat het wagentje er overheen scheurt.



(Door: guns87)
Toen bleek dat 't de Playboy was, lieten beide chauffeurs een remspoor achter.

FUNDAMENTELE MISSER

Natuurlijk hoopte ook ik dat Micro Machines op de DS een positief verrassende game zou worden maar er zijn zoveel zaken niet in orde dat de lol er snel af is.
Wat mij betreft geldt sowieso dat wanneer je een racegame maakt waarvan de besturing niet deugt, je kunt spreken van een fundamentele misser.

CONCLUSIE

Micro Machines op de DS is een voorbeeld van hoe je een racegame niet dient te ontwikkelen.
Erg jammer.



JEROEN

SCORE 45

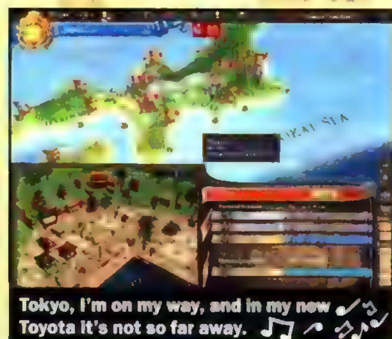
Na zo'n drie uur ergernis had ik er genoeg van.

MICRO MACHINES V4
DS
CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

EUROPA UNIVERSALIS III

Een RTS met het uiterlijk van tien jaar geleden maar met de diepgang van een olieboorput. Europa Universalis III is een puike titel alleen... wie zit hier op te wachten?

Ik geef het niet graag toe maar ik ben een kluns wat kaartlezen betreft. Daarnaast is het de ultieme voedingsbodem voor huwelijkse irritatie. Mijn vrouw en ik hebben zelden ruzie maar als ik rijd en zij leest kaart, of andersom, is het niet de vraag óf we ruzie krijgen, maar wanneer. Tergend. Ik dank de Goden dan ook voor TomTom, de beste uitvinding sinds de kapitaalrente. Toen ik Europa Universalis III opstartte, kreeg ik dan ook direct hoofdpijn. Het deed me denken aan de zomervakantie van 1999 toen we de verkeerde afslag bij Lyon namen en vervolgens urenlang volkomen verloren ronddoolden. Of die keer dat we tijdens de wintersport in het holst van de nacht vlakbij ons vakantieappartement het verkeerde bergweggetje namen en we drie uur later op onze plaats van bestemming kwamen. Aarghl. Leve nu, leve TomTom.


Tokyo, I'm on my way, and in my new Toyota it's not so far away.

GEEN ZIN

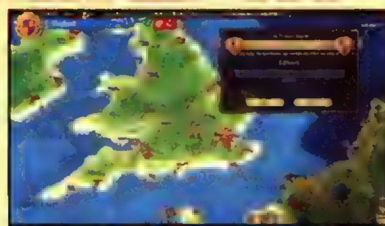
Hoe dan ook, Europa Universalis III was, is en blijft een hardcore titel met veel kaarten, veel tekst, veel grafieken, veel menuutjes en veel tabbladen. En weet je, ik heb daar gewoon geen zin in.
Kijkend naar de screenshots van Europa Universalis III zou je zomaar kunnen denken dat je hier met een update van Risk te maken hebt.



Maar de gameplay van Risk is voor peuters en EU III is voor hooggeleerden met als gevolg dat Risk leuk is, en dat EU III voor mij meer als werk aanvoelde. Werk dat gaat over oorlogen, diplomatiek, handel en intriges in het Europa tussen 1453 en 1789. Het spel is historisch correct en overweldigend in z'n opties maar ik werd er niet warm of koud van.

FUN?

Misschien komt het omdat ik net de massale battles van Supreme Commander heb gespeeld en de eyecandy van Command & Conquer 3 heb ervaren, dat ik EU III niet trek. Ik denk dat Atari blij mag zijn met ieder exemplaartje dat ze van EU III verkopen want ik vraag me hardop af of een dergelijke game nog wel van deze tijd is.
Europa Universalis III is supercompleet, gigantisch veelzijdig, heeft een enorme replaywaarde maar ik mis de funfactor. Dit is de Microsoft Flight Simulator onder de strategiegames, alleen dan zonder fotorealistische graphics. En dat moet nu maar net je ding zijn.


Jammer alleen dat ze vergeten zijn de kanaaltunnel aan te geven.

CONCLUSIE

Een enorme diepe, serieuze, veelzijdige RTS game... alleen hij is niet voor mij.


JAN

SCORE 85

Ik had hier weken mee kunnen doorbrengen, met de nadruk op had.

EUROPA UNIVERSALIS III
PC
1 SPELER
PARADOX INTERACTIVE / ATARI
OUT NOW
3+



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Ook Nintendo is niet vies van mannen in spandex want de onlangs verschenen actie-RPG Marvel Ultimate Alliance krijgt een Wii make-over. En voor onze mannelijke lezers: maak je geen zorgen, de vrouwen in spandex zijn ook nog steeds aanwezig.

Ik was persoonlijk erg benieuwd naar de Wii-versie van Marvel Ultimate Alliance. Niet omdat ik nou per se zo'n zin had om de game, na de 360-versie, nogmaals te spelen, nee, ik was met name benieuwd hoe het uitpakt als men een standaard multiplatform titel op de Wii uitbrengt.
Gaan we te maken krijgen met een peloton games waarvan de grafische effecten worden teruggeschroefd en waaraan men geforceerd een 'innovatieve' besturing heeft toegevoegd?
In het geval van MUA is dit gedeeltelijk het geval. Ik vond MUA op de Xbox 360 visueel gezien allerminst een next-gen game, mede dankzij de simpele levels vol met onzichtbare afbakeningen en bescheiden graphics. Los van de minder sterke textures en anti-aliasing (je weet wel, kartelige randjes) overleeft MUA de overstap naar de Wii dus prima.




Als die gast met die armen een vrouw betast, kun je niet echt spreken van ongewenste "intimiteiten".

WILD WAPPEREN

De besturing is op papier leuk bedacht maar werkt in de praktijk toch niet zo lekker als de ontwikkelaar waarschijnlijk voor ogen had. Met de analoge knuppel verplaats je jouw held – waarbij je nog steeds de keuze hebt uit de grootste verzameling bekende en minder bekende helden uit het Marvel universum – en door het nunchuk gedeelte te kantelen draai je de camera. Door met de remote in een bepaalde richting te zwiepen voer je een aanval uit, en het zwiepen in combinatie met een knop levert een speciale aanval op.
Maar omdat de RPG gameplay waarmee je de personage van nieuwe aanvallen voorziet, wordt ondersteund door simpele beat'em up actie, moet je behoorlijk wild wapperen met de remote, hetgeen een inspannende aangelegenheid wordt na een uurtje.
Ook komen de aanvallen er voor mijn gevoel soms willekeurig uit, omdat het beetje controle dat je met buttonmashing hebt, je wordt ontnomen door de afwezigheid van, umh... buttons.

CONCLUSIE

MUA is een beetje een ongelukkige port. De besturing is te onnauwkeurig om het gevoel te krijgen controle over je acties te hebben, en vraagt bovendien de nodige fysieke inspanning. De afwezigheid van een multiplayer mode helpt ook niet mee. Gelukkig is de basis sterk genoeg om voor enig vermaak te zorgen.


STEVEN

SCORE 69

Met de speelduur van MUA is niets mis. Het verhaal is erg sterk, zeker niet aan de korte kant, en met de vele speelbare helden is er zat replay value aanwezig. De andere versies komen er echter nog beter van af dankzij de multiplayer mode.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
Wii
ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+



Bent u Vista-ready? | Wat biedt Vista? | Vista installeren | Vista gebruiken | Vista forum | Vista Nieuws

VistaINFO

NIEUW

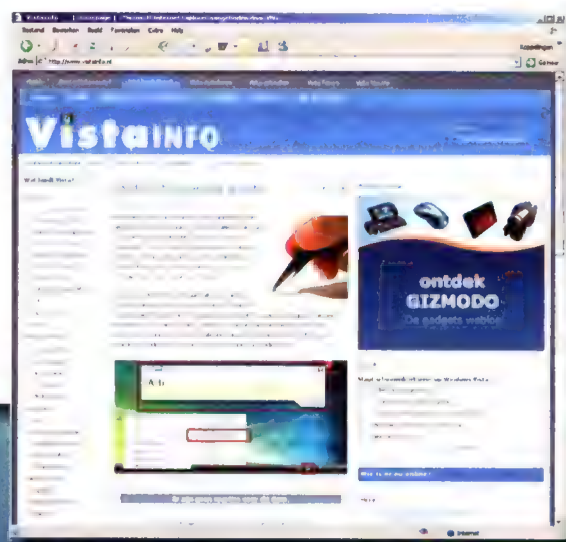
Alles wat je wilt weten over Windows Vista

Ben je van plan om op Windows Vista over te stappen, maar wil je eerst meer informatie? Heb je net een nieuwe computer gekocht met Vista erop? Wil je weten hoe je vista installeert op jouw PC en jouw data overzet? VistaInfo.nl informeert je over deze dingen.
En meer!



De site is onderverdeeld in de volgende onderwerpen:

- **Bent u Vista-ready?** - Alles wat je moet weten voordat je overstapt naar Vista.
- **Wat biedt Vista?** - Een overzicht van de nieuwe functies en software.
- **Vista installeren** - Stap voor stap uitleg bij installatie en overzetten van jouw data.
- **Vista gebruiken** - Handige tips en trucs.
- **Vista Forum** - Vragen, problemen, of juist goede tips? Je kunt ze kwijt in het forum.
- **Vista Nieuws** - Het laatste nieuws over Vista.



VistaInfo is van de makers van

pcm PERSONAL COMPUTER MAGAZINE

Computer idee

www.vistainfo.nl

POWER UNLIMITED MOBILE

Eindelijk is het dan zover, Power Unlimited is vanaf deze maand echt mobiel. Wat betekent dat je nooit meer zonder je favoriete gamemagazine hoeft te zijn. Je kunt ons immers vanaf vandaag gewoon op je mobieltje bezoeken. Als je je afvraagt waarom de PU zo nodig mobiel moet (en hoe dat dan werkt), lees dan onderstaande even door.

"POWER UNLIMITED GEEFT GRATIS GANGSTAR: CRIME CITY VOOR JE MOBIEL WEG!"

Het is ons bij Power Unlimited niet ontgaan dat de functionaliteit van mobieltjes zich in rap tempo ontwikkelt. Niet al te lang geleden hadden we een mobieltje waar we in feite alleen maar mee belden, SMS-ten of een simpel spelletje als Snake op speelden. Tegenwoordig kunnen we zo'n beetje alles met die nul-zesjes. We bekijken even vlug het laatste nieuws, spelen een spelletje, downloaden wat ringtones, beluisteren onze favoriete muziek en checken er onze e-mails op. En binnen niet al te lange tijd zullen we er zelfs televisie en films op kunnen kijken.

Het gaat niet alleen snel met de externe techniek (UMTS voor zeer snelle internetdiensten en online gaming) maar ook de telefoons zelf zorgen dat er meer mogelijk is. De beeldschermen worden bijvoorbeeld steeds beter en dat levert, naast haarscherp beeld, ook extra mogelijkheden op voor games, en met name dát interesseert ons natuurlijk.

ONLINE

Buiten dat je Power Unlimited Mobile op je mobieltje kunt bezoeken, kun je ook je games, wallpapers en ringtones op www.powerunlimited.nl downloaden. Middels een overzichtelijke pagina, waarop je alles kunt vinden over de games en de instellingen voor je telefoon, kun je op een zeer gemakkelijke manier alles bekijken en natuurlijk downen. Vergeet dan ook niet www.powerunlimited.nl in de gaten te houden.



WAT KUN JE MET PU MOBILE?

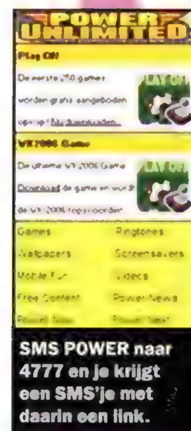
Met Power Unlimited Mobile bieden we jullie de mogelijkheid om op een zeer gemakkelijke manier topgames te downloaden (in de PU zelf, kun je overigens elke maand lezen wat de nieuwste toppers zijn op dit gebied), daarnaast kun je jouw mobiel helemaal "Power Unlimited" maken met logo's, stripfiguurtjes en natuurlijk covers, die je vervolgens als wallpaper kunt bewaren.

Uiteraard zullen nog meer diensten beschikbaar komen. Zo zul je in de nabije toekomst ook het laatste gamenieuws op Power Unlimited Mobile kunnen bekijken.

Dit overigens allemaal zonder dat je aan een abonnement vastzit, je downloadt dus alleen datgene wat je wilt en verder niets.

WAAR?

Nu vraag je jezelf natuurlijk af: waar kan ik al deze vette shit vinden? Heel simpel, sms POWER naar 4777 en je krijgt een SMS'je met daarin een link. Daarmee kom je automatisch op de Power Unlimited Mobile site. Voeg deze vervolgens toe aan je favorieten en je kunt de site altijd moeiteloos bezoeken. En dat is niet alles want ter introductie van de nieuwe site geven we deze maand maarliefst 250 keer de Gameloft game, Gangstar: Crime City weg!



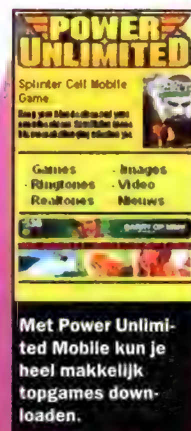
SMS POWER naar 4777 en je krijgt een SMS'je met daarin een link.

GEEN IJSKAST

Let op, je mobieltje moet natuurlijk wel van deze tijd zijn, want met zo'n koelkasttelefoon als die van Ed kom je er natuurlijk nooit. Ook moet je telefoon gebruik kunnen maken van mobiel internet. Hoe je ervoor zorgt dat je telefoon helemaal up to date is, vind je op onze website, www.powerunlimited.nl.



Met het mobieltje van Ed gaat het niet lukken.



Met Power Unlimited Mobile kun je heel makkelijk topgames downloaden.

Maar wacht niet langer, sms POWER naar 4777. Pak die dikke kans op die gratis game en bekijk de site! Dit SMSje kost je eenmalig 35 cent. Maar je kunt ook zelf powerunlimited.nl in je favorieten intoetsen. ✪

GRATIS GANGSTAR: CRIME CITY!

SMS POWER NAAR 4777 EN MAAK KANS OP ÉÉN VAN DE 250 GRATIS GAMES

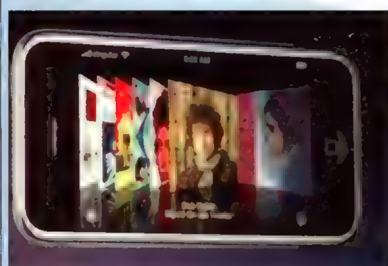


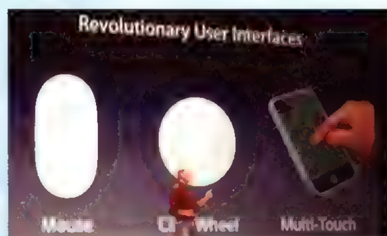
iPHONE

APPLE INTRODUCEERT TOUCH-SCREEN TELEFOON

Vorige maand liepen we er al een beetje op vooruit maar inmiddels is het een feit: Apple's iPhone.

Apple doet goede zaken als het gaat om MP3 spelers, de iPods vliegen in alle soorten en maten over de toonbank. Het was dus geen verrassing dat iemand bij Apple bedacht om van de iPod een telefoon te maken. En nu is het eindelijk zover: de Apple iPhone is werkelijkheid. Verbaasd zijn we dus niet maar heel enthousiast zijn we ook niet.





VRAAGTEKENS

Natuurlijk ziet het apparaat er super uit en kunnen we ervan uitgaan dat het muziekgedeelte dik in orde zal zijn, echter, een prijs van $600 voor een telefoon met 8Gig geheugen dat verder niet uit te breiden valt, daar zetten we onze vraagtekens bij.
Dan is er nog het gegeven dat de camera die op de telefoon zit, slechts 2.0 megapixel telt. Dat komt toch een beetje gedateerd over ten opzichte van de 5.0 die we op veel moderne toestellen aantreffen.
En zo zijn er meer (iets te) technische aspecten, waar we onze twijfels over hebben. Maar laten we niet teveel op de zaken vooruit lopen; we hebben de telefoon immers nog niet eens in onze handen gehad.

MUZIEK

Wel enthousiast zijn we over het iPod gedeelte. Hoewel het geheugen niet uit te breiden is, kun je op 8 gig aardig wat nummers kwijt natuurlijk. En dan het beeldscherm, erg mooi en behoorlijk groot. Bovendien is het touch-screen, waardoor je dus met je stylus (we maken natuurlijk geen vieze vlekken met onze vingers) door je nummers kunt scrollen en zelfs door de albumhoesjes kunt 'bladeren', erg tof.



UITSTRALING

Naast muziek, kan het apparaat ook films afspelen, foto's maken, mailen en internetpagina's weergeven. De iPhone is dus veelzijdig, al is alles wat de iPhone kan, al eerder gedaan door andere telefoonboeren.
Een punt is natuurlijk wel dat die andere telefoonaanbieders niet de uitstraling hebben die Apple wel heeft. Dat heeft men met name te danken aan het gebruiksgemak en het slicke design; factoren waar bijvoorbeeld ook de Wii en de DS Lite hun succes aan te danken hebben.





GAMES

ASPHALT 3: STREET RULES

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Racen alsof je leven er vanaf hangt, dat ervaar je in dit derde deel van de succesvolle raceserie Asphalt.
De game zag er altijd al goed uit, maar op het gebied van snelheid liet de gameplay nog wel het een en ander te wensen over. In deel 3 is dat manco geheel verdwenen.
Het blijft natuurlijk een racegame maar door de snelheid (mede dankzij de nitroboosts) kunnen we werkelijk langs al het verkeer zoeven of, beter gezegd, ze aan de kant rammen.
Met het nodige beukwerk, knallen we tegenstanders in de vangrail inclusief hinderlijke politiewagens die ons op de bon willen slingeren. Het voelde alsof we een regelrechte Burnout kloon aan het spelen waren, en da's in dit geval positief bedoeld.
Asphalt 3 heeft in feite alles wat een goede racer vandaag de dag moet hebben, snelheid en een hoge 'fun to play' factor.



SCORE: 8

GANGSTAR: CRIME CITY

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Je kon er natuurlijk op wachten dat de GTA kloontjes ook naar de mobieltjes zouden komen. Gangstar: Crime City is daar een typisch voorbeeld van.
In Gangstar: Crime City doe je niets anders dan wat je in GTA doet, alleen dan op een wat simplistische manier.
De besturing is even wennen, met name bij telefoons met kleine numerieke toetsen.
Je gebruikt ze namelijk niet alleen om het hoofdpersonage te besturen maar ook voor de verschillende wagens, en dan moet je ook nog eens je wapens zien af te vuren.
Natuurlijk zijn er wat handigheidjes in het spel gebracht. Zo zal de hoofdfiguur automatisch een tegenstrever in het vizier nemen en zullen auto's vanzelf gas geven, waardoor drive-by shootings makkelijker worden.
De stad is best groot te noemen maar qua gameplay is het toch vooral knallen, knallen en nog eens knallen geblazen.

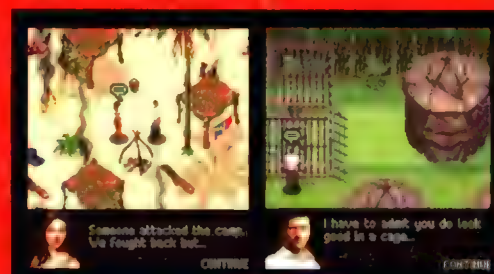


SCORE: 7

LOST

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Je begrijpt het waarschijnlijk al, Lost is een game naar de gelijknamige hitserie. We volgen de avonturen van de diverse personages uit de serie, maar nemen in principe de arts Jack onder onze hoede (sorry Muriëlle geen Sawyer).
Lost is een adventure in de breedste zin van het woord.
Er moet worden gepuzzeld, geschoten, gevochten en gevlucht.
Je begint met niets meer dan je vuisten maar al snel krijg je een mes tot je beschikking waarmee je bijvoorbeeld irritante everzwijnen een klein beetje de baas kunt. Later worden er verschillende vuurwapens aan je assortiment toegevoegd.
Beetje jammer alleen dat de puzzels over het algemeen aan de makkelijke kant zijn. Het is dan ook compleet overbodig dat je voor het oplossen van deze 'makkies' ook nog eens ongevraagd hulp krijgt.



SCORE: 6

MaffeMugShot

Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!

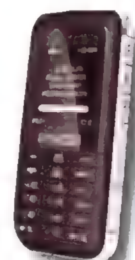
De winnaar van vorige maand is: Devon Veenhuis en hij wint een Nintendo MP3 Player voor de DS (Lite).



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (door middel van bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen). Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot.
De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint Sonic Rivals voor de PSP.

MOBILE TEST

Het moet worden gezegd: Alcatel probeert het wel. Toch kan men niet opboksen tegen grootmachten als Samsung, Sony-Ericsson en Motorola. Daar staat tegenover dat de prijzen van Alcatel telefoons aanzienlijk lager liggen.
Neem nu de E801. Prepaid pakketten gaan over de toonbank voor nog geen 70 Euro en dat is zonder meer scherp geprijsd te noemen.
Probleem is echter wel dat deze telefoon niet echt uitblinkt qua beeldschermresolutie, kleurpalet van het beeldscherm en functionaliteit. En daar waar de grote telefoonaanbieders tegenwoordig naast een muziekfunctie ook een fotofunctie in hun mobieltje hebben geïmplementeerd, moet de E801 Music het alleen met muziek doen.



GAMING

Kijken we naar de mogelijkheden voor ons gamers dan moeten we helaas constateren dat de E801 nauwelijks door de grote game-uitgevers ondersteund wordt.
Hoewel Alcatel probeert mee te gaan met de hedendaagse ontwikkelingen (ze brengen ook een fashionphone genaamd Elle uit) hebben ze niet de telefoons in hun assortiment die wij als verwende gamers willen en dat is jammer.
Daarom valt de E801 wat ons betreft buiten de boot en is dit apparaat alleen geschikt voor iemand die op zoek is naar een goedkope musicphone en niet veel geeft om mobile gamen.

MEEST IRRITANTE RINGTONE

"EEN KOE HOORT GEWOON OP EEN STUK GROND, GRAS TE ETEN."



NEWS

Leuk, grappig en totaal overbodig natuurlijk: autootjes, die je met je mobiel bestuurt. Het kan, het komt uit China, en je hebt er geen drol aan.



Kan het dunner, vroegen we ons af toen we de Samsung D900 onder ogen kregen. Ja, blijkt nu. Samsung doet het gewoon nog eens dunnetjes over met de Ultra Edition 10.9.



Speciaal voor de mensen die niet van veel knopjes op hun mobiel houden: een kidstelefoon. Een telefoon met slechts de functietoetsen die je echt nodig hebt.



We hebben een gigantische BRAVIA in ons testhok staan. Nu komt Sony Ericsson met een telefoon die dezelfde techniek gaat gebruiken voor een nieuwe telefoon.

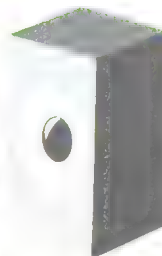


Project Gotham Racing gaat naar de mobiel! Volgende maand een uitgebreide bespreking, hier alvast wat screenshots van deze nu al tot de verbeelding sprekende titel.



VETSTE SOUND

Schijt aan de buren! Volume op max voor de opzwepende techno van Every Extend Extra!



J.J. kun je in het vervolg die remsporen van je wegpoetsen?
Muriëlle

Sorry, heb ik steeds als ik DTM Race Driver op de plee speel.
J.J. :

MEUK VAN DE MAAND

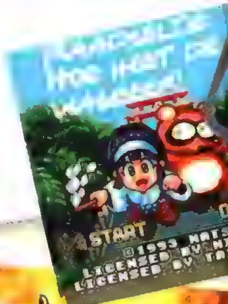


FAR CRY Wii

Ubisoft dacht even simpel te scoren met Far Cry op de Wii. Beetje richten en zwaaien met dat witte stokkie en je hebt een topgame, toch? Nou, we beleven nog meer plezier aan het aan-en-uitzetten van de Wii dan aan dit wangedrocht. Poorten naar een spelcomputer van Nintendo vraagt om iets meer inventiviteit.

Aan een ieder het vriendelijke verzoek om niet meer met de PlayStation 3 joypad te gooien. de motion sensing kan daar slecht tegen.

JEROEN



CASTRATIE IN HET ZORGVERZEKERINGSPAKKET

JEROEN POEP AAN Z'N SCHOEN



CHICK VAN DE MAAND

Razend populair in de VS zijn ze: halfblote meiden met een gun in hun hand (www.gunchicks.com). Bizar, ordinair en ranzig. Nee, neem dan Alicia uit Bullet Witch, da's toch een meid met klasse? Unaniem gekozen tot Chick van de Maand!

HÉ GUYS,
LAAT DIE VROLIJKE PLATFORMERS EN SIMPELE SHOOTERS NU EENS VOOR WAT ZE ZIJN EN PROBEER EENS EEN GAME MET BALLEN.
NBA HOMECOURT DAT IS...

LBER
J.J.



TO DO LIST

* Niet aan de dual shock denken.
* De PS3 helemaal aan gort spelen.
* Kijken of er in het MMORPG-genr nog leven na WoW is.
* Proberen niet de hele tijd de PS3 met de Xbox 360 te vergelijken.
* Medal Of Honor nog één kans geve met Airborne.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Racen met de Wii, het kan. Dat bewijst Excite Truck. Maar het blijft gek voelen.
★ Slim zo'n episode-aanpak à la Sam & Max. Zo heb je jouw game elke maand in de PU staan. Scheelt een hoop advertenties.
★ Als J.J. geweten had hoe tricky het laatste kampioenschap (Formule 1) in DTM Race Driver was, dan was ie er niet aan begonnen. Zo'n PSP kan slecht tegen stuiteren.
★ World of WarCraft ontwikkelt zich steeds meer tot een soort heroïne: het is erg lekker, je kunt er niet mee ophouden, het verneukt je sociale leven totaal, je vergeet te eten en krijgt er dus een extreme lijkkleur van. Alleen van een overdosis WoW hebben we nog niet gehoord.
★ Het is toch geruststellend om te zien dat Nintendo ook wel eens een slechte game maakt. Je zou soms denken dat het robots zijn.
★ Chili Con Carnage: welke groeibriljant heeft deze naam bedacht... Niveau PU-bijschrift.
★ Minigame van de maand: basejumpen in Crackdown.

BALKENENDE IV: WEER EEN SLAPPE LU ALS STERKE MAN.

SCHOONM -TOILE- JEROEN

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130ML Hoofddorp.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Joop Uitendaal
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463536 fax: 023-5465503 E-mail: sales.pc@bp.vnu.com http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9101 fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,65. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. Losse verkoopprijs: Een los nummer in dewinkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden **Abonnementen**. U vindt die op www.zester.nl.
Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.

PERSOONLIJKE TOP 3



1. Supreme Commander
2. Sam & Max: Episode 2
3. Castlevania DS



1. DTM Race Driver 3: Challenge
2. Crackdown
3. Supreme Commander



1. Supreme Commander
2. Crackdown
3. Battlestations Midway



1. Final Fantasy XII
2. Castlevania DS
3. Crackdown



1. Final Fantasy XII
2. Crackdown
3. Every Extend Extra



1. Excite Truck
2. Castlevania DS
3. Final Fantasy XII



1. Crackdown
2. Prince of Persia: Rival Swords
3. Wario Ware: Smooth Moves

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3, PS3...
- OPPASSEN IEDEREEN! JURJEN LOOPT MET SCHERPE MESJES ROND EN DENKT DAT IE EEN CHIRURG IS! DE MAN HEEFT TRAUMA CENTER UITGESPEELD.
- ZIT JEROEN NOU NOG STEEDS FINAL FANTASY III TE SPELEN?
- EXTRA PLEEPAPIER VOOR RTS-HATERS: ER ZIT EEN C&C KRANT BIJ DE PU!
- WIJ HOUDEN OOK VAN KNIKKEREN, OP DE WII.
- JEROEN IS OP WINTERSPORT, IN HET TESTHOK.
- GOD OF WAR II IS BINNEN!

-ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD-

PU 04 OP DE DEURMAT OP 26 MAART

De ha(r)telijke groeten van de game-industrie

Wel lekker in dit soort kamers slapen, en toch zeiken over de [...]erspresentatie!

IK PLAS WAT TRAAG
ALS KIND KWAM
DE BRIL OMLAAG

[...]KSCHEMA
[...]IENST-

X X

MEUK VAN DE MAAND II



IK HEB EEN HELE RUWE KEEL OVERGEHOUDEN AAN DE KOTSPARTIJEN TIJDENS HET SPELEN VAN GHOST RIDER.

BORIS





VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA XX


IK STA NAAST PU-REDACTEUR JEROEN, EN JEROEN, JIJ WILDE IETS KWIJT...
JA MAN, DIE ROCKY IS OUD NIEUWS! ALS JE DIT HOORT, IK DAAG JE UIT!!
PUNN

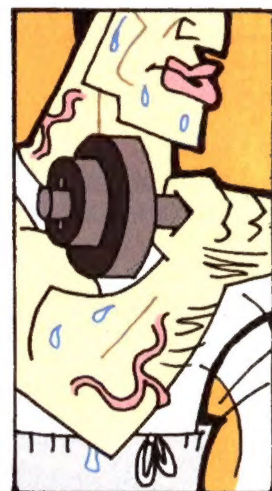

!
TRI LI LI LI


YO...IK WEET NIET HOE IK OPEENS AAN JE NUMMER KOM, MAAR IK ACCEPTEER JE UITDAGING...
OW..OK
PUNN






PSP

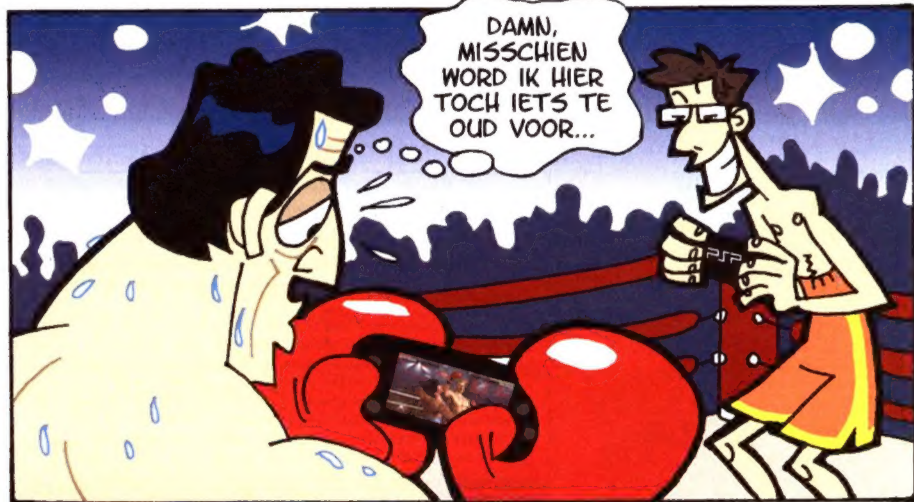









@ THE FIGHT...
DAMES EN HEREN, IN DE LINKERHOEK: ROCKY 'THE ITALIAN STALLION' BALBOAAAA!!! EN IN DE RECHTERHOEK: JEROEN 'LANGE LAT' RODIIING!! LET'S GET RRREADY TO RRRUMBLE!!!


DAMN, MISSCHIEN WORD IK HIER TOCH IETS TE OUD VOOR...
PSP